62

COMIC BOX

COMIC BOX

LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

JAN./FEV 2010

22 pages de BD inédites !

Invités d'honneur
Carlos Pacheco
Robert Kirkman
Jeff Parker
Greg Rucka
Mike Perkins

MANARA/X-MEN
Les coulisses d'une BD événement !

WAR OF KINGS
Marvel en mode «space invaders»

AVENGERS L'UNION SACRÉE ?

BENDIS ET CHEUNG JOUENT LES CONCILIATEURS

WWW.COMICBOX.COM

M 07155 - 62 - F: 6,50 € - RD

Belgique : 7,20 €

SAM 6 & DIM 7
FEVRIER 2010
De 9h30 à 19h
ESPACE CHAMPERRET
Place de la porte Champerret

9e édition

PARIS MANGA

& Sci-Fi Show

Préventes
WWW.VIRGINMEGA.FR,
VIRGIN MEGASTORE, FNAC,
CARREFOUR, WWW.FNAC.COM...
1 jour : 8,50€ au lieu de 9€
2 jours : 16€ au lieu de 17€

Gratuit - 8 ans

DÉDICACES
ACTEURS STAR WARS
ET DESSINATEURS
(BARRY KITSON
ADI GRANOV...)

J-Music
Fanzines
Concerts
Concours
Jeux vidéo
Culture US
Culture Asie
Arts Martiaux
Défilé de mode
Jeux musicaux

Et de nombreuses
boutiques
à prix salon !

GAME ONE · NOLIFE · Sci Fi · metro · NRJ HIT MUSIC ONLY ! · Virgin MEGASTORE · LA CULTURE DU PLAISIR®

Renseignements : 01.47.35.37.88 - www.parismanga.fr

MADE IN JAPAN · COLLECTOR DISCOUNT · FOOD NIGHTS · MANGA-NEWS · ZOO · PUSH START · Fanatoys · LES ANNÉES LASER · MANGA · TM Manga · NEO LEGEND · GONG

COMIC BOX
NUMÉRO 62
JANVIER/FÉVRIER 2010
www.comicbox.com

Rédaction :
FULL FX, 38 rue de Malte 75011 Paris.
Tél. : 01 43 20 43 01
Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky (fabrice@comicbox.com).
Rédacteurs en chef adjoints : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com), Luc Benkemoun (lbenkemoun@comicbox.com). **Rédacteurs** : Pierre Bisson (pierre@fullfx.biz), Yann Belfour (yann@fullfx.biz), Zezio (zezio@comicbox.com), Antoine Manel, Gabrielle Combiare.
Our Manga Panini : Matteo Lisso.

Spirit of the PAD (le clan des rédacteurs-graphistes) : Izod, Pyro.
Couverture : Jim Cheung.

Publicité : Denis Velardocchio/Vellacom
Tél. : 06 12 06 66 74.

Remerciements : Jeff Suter, Rich Ginter, Jim McCann, CB Cebulski, Arune Singh, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter DeMarchi, Lydie Pham, Joe Keatinge.

Éditeur :
PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX- Tél. : 04 92 12 57 57 / Fax : 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication : Alain Guerrini.
Directeur délégué : Sébastien Dallain
Comité de direction : Alain Guerrini, André Deruelles, Sébastien Dallain.
Directeur éditorial européen : Marco Lupoi - **Rédacteur en chef Panini comics** : Walter de Marchi - **Responsable marketing opérationnel** : Marjorie Tufrani, Magalie Bruloi - **Chef des ventes** : Benoît Fraquet.
Coordinatrice éditoriale : Lydie Pham.

Abonnements : PANINI France -Service Abonnement - BP 521 - 27931 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail : paninifrance@dineres.com - N° de téléphone : 02.32.29.18.80
Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 27 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros) : 57 euros.
Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz.

Reassort : À JUSTE TITRES,20 traverse de la Bonne, 13011 Marseille 04 96 11 05 960.
Commission paritaire : 0210 K 78366
ISSN - N° 1288-6358 - Dépôt légal à parution.
Imprimé en France/Printed in France.

CRÉDITS CONVENTIONNEL : ™ & © 2010, Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. Used with Permission.
CRÉDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et situations apparus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs ayants droit respectifs. Tous droits réservés.

COMIC BOX est une marque déposée propriété de Jan Berkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
© MARK FINEZ pour l'Office Français.
Tous droits réservés. Reproduction interdite.

(En 2010, signez avec Comic Box !)

APPROVED BY THE COMIC BOX AUTHORITY

Un avenir...

Vous pourriez croire que c'est simple d'écrire un édito ou qu'accoucher d'un numéro de **Comic Box** se fait "finger in the nose". Eh bien, non. Sus au politiquement correct et à la pensée unique, en prenant la route du numéro 62, j'étais loin d'être motivé. Quand on fait le même magazine depuis bientôt 12 ans, on ne peut pas être au top tout le temps. Et pourtant...

Deux nouvelles, tombées la même semaine ont, comme dirait Xavier "remis cent balles dans la machine" :
1- La prolongation du contrat de **Comic Box**. Oui ! Notre association avec Panini va se poursuivre encore en 2010 avec des surprises. Qu'on se le dise, **Comic Box**, l'un des plus anciens magazines sur la bande dessinée en France portera encore haut les couleurs des comics.
2- Le grand projet estampillé **Comic Box** auquel nous travaillons depuis plus d'un an est enfin là ! (Détails ci-après).

La bonne "Signature" !

Avoir des idées, c'est bien. Et chez Full FX (la compagnie qui produit, entre autres, **Comic Box**), nous en avons parfois. Mais nous aimons surtout les défis improbables, faire quelque chose qui n'a jamais été tenté. Un peu casse-cou ? Sans doute. Mais quelque-fois, ça paye. **Comic Box** était le premier magazine professionnel sur la BD américaine en langue française. Aujourd'hui, avec **Comic Box Signature**, nous proposons le premier service d'impression à la demande de Sketchbooks (carnets de croquis) au monde ! En vous connectant sur *http://signature.comicbox.com* vous allez pouvoir lire et surtout acheter des Sketchbooks inédits signés des meilleurs artistes de BD du monde entier. Et vous pourrez même choisir vous-mêmes les illustrations et les classer dans l'ordre de votre choix avant de recevoir votre exemplaire collector unique quelques jours plus tard chez vous ! Foncez vite découvrir ce service que bientôt le monde entier nous enviera (oui, je sais, j'exagère, mais on a le sens de la formule chez nous). Plus d'une dizaine de créateurs de BD nous ont déjà rejoints et la liste s'allonge tous les jours... Il ne manque plus que vous pour que la fête soit réussie.

Ci-dessus : l'intérieur du site de Comic Box Signature. Vous pourrez lire gratuitement, puis acheter les Sketchbooks de vos artistes favoris. 3 éditions possibles : Creator, Variant (pour laquelle vous pourrez choisir la couverture) et Premium (où vous pourrez choisir toutes les planches et les dessiner dans votre ordre préféré).

Avec tout cela, 2010 s'annonce plus motivante que jamais. Votre fidélité est plus que jamais notre moteur et nous aurons à cœur de vous proposer le meilleur de la BD encore l'an prochain.

Bonne année au nom de toute l'équipe !

Fabrice Sapolsky,
Rédacteur en Chef

SOMMAIRE

#62 • JANVIER-FÉVRIER 2010

PROCHAINEMENT !
t creators." - THE NEW YORK DAILY NEWS
"Cool, classic-looking..." - USA TODAY
DC a lancé une série hebdomadaire, Wednesday Comics... Lisez-en les bonnes feuilles dans COMIC BOX #63... Dès février !

06 LE COMIC-BOOK DÉCRYPTÉ

Avec l'arche narrative qui démarre dans **Justice League #27** (ce mois-ci dans **DC Universe**), les héros DC sont aux prises avec d'autres héros, exclusivement noirs, ceux de Milestone. L'occasion pour nous de vous faire un petit topo sur ces personnages pas comme les autres créés, entre autres, par Dwayne McDuffie.

08 EN DIRECT DES USA DE L'ITALIA !

Claremont/Manara/X-Men ! Plus de trois années de travail pour un album « transatlantique » unique et très attendu. **Comic Box** vous présente des planches de l'album de Milo Manara à paraître en France en 2010.

10 ENTRETIEN AVEC CARLOS PACHECO

Qui l'eût cru, nous n'avions pas interviewé Carlos Pacheco depuis... 10 ans ! Et pourtant, quelle actualité ! Après avoir aidé à finir **Final Crisis** puis quitté DC pour revenir dans la galaxie Marvel, voici qu'il fait équipe avec Mark Millar sur **Ultimate Comics Avengers**. Alors, quoi de neuf, Carlos ?

14 NEXT !

Éric Thériault est un voisin de studio de Yannick Paquette. Curieux de tout, il cultive des influences aussi américaines qu'européennes. Son héroïne, Veena, arrive en France, une petite présentation s'imposait...

16 LES HABITS NEUFS D'ULTIMATE MARVEL

Neuf ans que ça durait. Il était temps pour Marvel de réinventer les règles. Les tenants et les aboutissants des Ultimate Comics après le passage d'**Ultimatum** et avant l'arrivée des **New Ultimates**, de **Ultimate Comics Enemy**, **Ultimate Comics X**...

20 ENTRETIEN AVEC ROBERT KIRKMAN

On connaissait les 12 travaux d'Hercule, faudrait-il bientôt parler des 12 scénarios de Kirkman ? Car le scénariste de **Walking Dead** ou **Invincible** est un vrai bourreau de travail, redistribuant les cartes chez Image à travers les lancements d'**Image United**, de **The Haunt** et plusieurs concepts chez Top Cow.

25 HÉROS OUBLIÉ : ANT-MAN

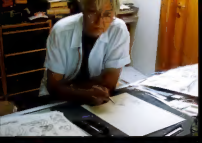
L'Homme-Fourmi est dans la place. Mais si vous vous demandez ce qu'un membre fondateur des Vengeurs fait dans la rubrique des oubliés... il y a erreur. Non, cet Ant-Man-là habite à Gotham City et fait équipe avec Robin, le partenaire habituel de Batman...

26 LA BD INÉDITE : FCBD AVENGERS

Dark Reign fait rage. Les Vengeurs Noirs ont la dragée haute et envisagent même de capturer Thor. Heureusement que les Nouveaux Vengeurs veillent au grain. Mais quelle menace pourrait bien forcer tout ce beau monde à s'allier ? Brian M. Bendis et Jim Cheung vous racontent ça dans un numéro spécial que nous vous proposons...

51 IN MEMORIAM : GEORGE TUSKA

Artiste emblématique de toute une ère importante d'Iron Man, co-créateur de Luke Cage, George Tuska est décédé courant octobre dernier. En guise de salut, un passage en revue de l'œuvre de ce dessinateur dont les débuts remontaient à 1939...



08 MANARA & LES X-MEN

16 LES HABITS NEUFS D'ULTIMATE

66 VAMPIRE CONTRE ATTAQUE

50 ENTRETIEN AVEC JEFF PARKER

Non, il n'a pas un cousin nommé Peter. Jeff Parker est le scribe des aventures des **Agents of Atlas**, des **Exiles**, **Fall of the Hulks** et voici qu'il prend la relève d'Andy Diggle sur **Thunderbolts**. Prolifique et à surveiller.

56 LES BELLIQUEUX DE L'ESPACE

Les étoiles en voient de toutes les couleurs dans ce crossover qui mixe des intrigues venues aussi bien des X-Men que des Gardiens de la Galaxie. Revue des troupes avant l'attaque...

62 ENTRETIEN AVEC MIKE PERKINS

On a pu voir sa patte sur les dessins de **Captain America** ou de **Union Jack**. Voilà que Mike Perkins transpose désormais en image **le Fléau**, roman « épidémique » de Stephen King. Mais le virus de Mike Perkins reste celui de la BD...

66 DRACULA : VAMPIRE CONTRE-ATTAQUE !

Dracula, maître des vampires, est un peu partout. Ou, en tout cas, il en existe des versions chez la plupart des éditeurs de comics. Dire qu'au début les scénaristes n'osaient pas l'utiliser !

72 ENTRETIEN AVEC GREG RUCKA

Scénariste des aventures de Batwoman et Question dans **Detective Comics**, il œuvre aussi dans la galaxie Superman avec des séries comme **Action Comics** ou **World of New Krypton** sans renoncer à son activité d'écrivain ou d'auteur indé (**Whiteout**). Un homme fort de DC Comics...

76 BACK TO 1991

N'y aurait-il que des années chamières dans l'histoire des comics. Non. Mais celle-ci fait forcément partie du lot. En 1991, éditeurs et créateurs se préparent aux événements qui vont marquer la décennie suivante !

78 WEBCOMICS CONFIDENTIAL

Sur le net... Personne ne vous voit lire des webcomics pourris ou encenser des chefs d'œuvre. Personne sauf Digitalyn, notre « Big Brother » maison, qui repère le meilleur du pire et du bon des webcomics...

LE JOURNAL DU FAN

80 DVD

Des « Héros » pas comme les autres, des robots qui se transforment et des soldats qui détruisent Paris... Quel programme encore !

82 ALTERNATIVE COMIX

Connaissez-vous George Sprott ? Non ? Il est temps de vous le présenter, ainsi qu'à l'auteur du volume.

86 PLACE NET

Sites d'auteurs, pages de fans captivés par telle série ou tel personnage, casserole audio/vidéo propagée sur le net. Faites une pause sur une aire de l'autoroute de l'information.

90 GUIDE DE LECTURE

Savage Dragon revient enfin en France, le Spirit a droit à une revue hommage et ce ne sont que quelques-unes des pépites « comics » qui vous permettront de passer de 2009 à 2010... Vous n'allez pas manquer de lectures !

92 CULT CORNER

Non, ce n'est pas pour faire joujou. Statuettes, maquettes, répliques... Ce sont de véritables objets d'art pour clamer bien haut l'amour de vos héros (et héroïnes) préférées.

94 DERNIÈRES NOUVELLES

Les héros du catch reviennent dans les comics, The Twelve aussi ! Salman Rushdie aime les super-héros ! La JSA arrive à la télévision ! Les vieilles séries de DC Comics ressuscitent et Deadpool continue son invasion en multipliant les titres.... Tout ça et tout le reste dans les news de la planète comics !

98 DR. PSYCHO

Si pour vous la vieille May Parker est l'image même de la tante surprotectrice, attendez-vous à tomber de haut. Cette femme dévouée n'est qu'une copieuse, appliquant des recettes que d'autres tantes moins célèbres avaient déjà testées sur d'autres super-héros.

LEXICOMICS

Comic-book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un cpmic !!!), désignent la bande dessinée américaine.

Creator-owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)

Sketchbook Carnet de croquis d'auteur.

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

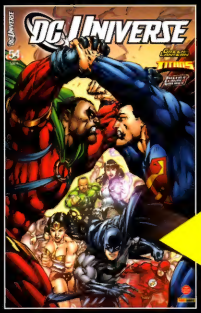
Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-in Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

CHAQUE BIMESTRE, UN COMIC-BOOK EST DISSÉQUÉ PAR LA RÉDACTION. D'OÙ VIENT L'IDÉE ? COMMENT EN EST-ON ARRIVÉ LÀ ? VOUS ALLEZ TOUT SAVOIR...



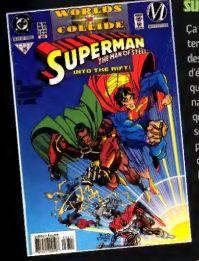
JUSTICE LEAGUE VS MILESTONE

(DC UNIVERSE #54)

SCÉNARIO : DWAYNE MC DUFFIE - DESSINS : JOSÉ LUIS - ENCRAGE : J.P. MAYER - ÉDITEUR : PANINI - SORTIE : JANVIER 2010

BON SANG MAIS QUI SONT CES GENS ?

Comprenons-nous bien. Il ne s'agit pas de vous dire ici que les épisodes actuels de la Justice League sont forcément ce qui sort de mieux en matière de comics (côté DC, on avouera une nette préférence pour les **Green Lantern** de Geoff Johns dans le même magazine ou bien encore le **Batman** de Morrison). Par contre, il est certain que si une saga mérite d'être décryptée ce bimestre, c'est bien celle qui oppose la JLA à tout un escadron de personnages dont la plupart des lecteurs VF n'ont jamais entendu parler. Icon et ses congénères sont tout simplement des produits d'une autre firme, Milestone, lancée par Dwayne McDuffie au début des années 90 pour prôner la diversité culturelle. McDuffie étant le scénariste des actuels épisodes VF de la JLA, il y avait matière à faire d'une pierre deux coups et ramener ces héros disparus. Reste que les numéros en question se donnent peu de mal pour les présenter...



SUPERMAN IS BLACK

Ça fait des décennies que ça dure. Les comics restent majoritairement écrits pour des blancs, par des blancs, avec des héros blancs. Et dans le cas d'équipes, c'était pratiquement un événement quand deux membres noirs se croisaient (Fornade et Bishop restèrent longtemps l'exception qui confirmait la règle). Les minorités ethniques servaient d'alibi. Une situation qui ne plaisait pas à Dwayne McDuffie, Denys Cowan et quelques autres auteurs. En 1993, naissait Milestone, diffusé par DC Comics mais existant dans un univers à part (en dehors d'un crossover avec Superman et les héros annexes). La répartition ethnique inversait les rôles. Rapidement, les séries se multiplièrent. Malheureusement pour les intéressés, le milieu des années 90 allait se révéler lapidaire pour l'industrie des comics. En 1997, Milestone allait donc suspendre ses opérations et repenser sa stratégie...

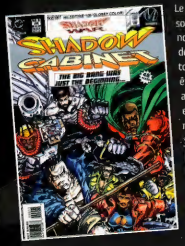
UN HEROS ICONIQUE

Si Static est un peu le Peter Parker de l'univers Milestone, Icon en est le Superman. À la base, il s'agit d'un alien dont le vaisseau s'est posé en catastrophe sur Terre. Mais au lieu de se poser au Kansas, l'engin s'est écrasé dans un champ de coton et l'extra-terrestre a pris comme modèle la première personne rencontrée pour se tailler une apparence humaine. Mais avoir, du coup, la peau noire en 1839 lui a valu de se heurter au racisme. Immortel, il s'est depuis fondu dans la population humaine au point qu'on le qualifie « d'Oncle Tom ». Un jour, il révèle par mégarde ses pouvoirs à une jeune femme qui décide qu'il gâche ses capacités et devrait être un modèle. Elle devient sa partenaire, Rocket, et lui force un peu la main pour qu'il devienne le héros Icon. Fort logiquement, Icon et Superman ont une sorte de respect mutuel...

CELUI QUE VOUS NE VERREZ PAS...

Le plus connu des personnages de Milestone, c'est Static, ironiquement devenu célèbre trois ans après l'arrêt des comics Milestone. En 2000, Dwayne McDuffie est arrivé à recaser le concept dans l'univers des dessins animés et le héros est devenu la vedette du cartoon **Static Shock** (qui fit les beaux jours de F3X, l'émission que France 3 consacrait aux dessins animés). Victime involontaire d'une sorte de guerre des gangs, le jeune Virgil se retrouve arrosé par des substances chimiques expérimentales (finalement un peu comme Daredevil ou Flash) et possède du coup des pouvoirs électromagnétiques. Le dessin animé a duré plusieurs saisons où, miracle, Static finissait par rencontrer de nombreux héros DC (leur show étant produit par le même studio) comme le héros de **Batman La Relève** ou la Justice League. Ce sont ces interactions qui remettront Milestone sur le chemin des comics, surtout après que Geoff Johns a relancé le comic-book des Teen Titans en expliquant son envie d'y intégrer Static. Il aura finalement fallu des années, mais c'est par Static que le retour des autres héros se fait.

L'AUTRE LIGUE

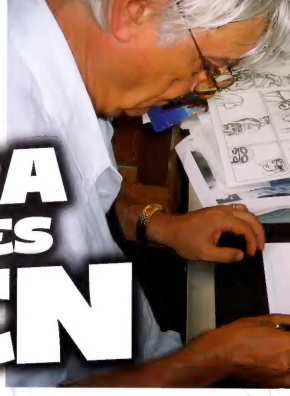


Le « Shadow Cabinet » (à l'heure où ces lignes sont écrites on ignore encore quel sera leur nom dans la VF) est à l'évidence l'équivalent de la Justice League dans l'univers Milestone. Encore que celle-ci, manipulée par un être surpuissant et amoral nommé Dharma, a un certain goût pour agir secrètement et prendre des décisions qui engagent le monde sans demander l'avis de personne (il y aurait comme un parfum d'**Authority** avant l'heure). D'ailleurs, on y trouve également une diversité sexuelle (Donner, femme surpuissante est mariée avec la super-rapide Blitzen). On notera au passage que Twilight, sorte de téléporteur reconnaissable à son chapeau melon, est un hommage à l'oeuvre du peintre René Magritte. Dans la nouvelle version, ils sont rejoints par Hardware (qui avait sa série avant), un peu l'équivalent de Steel ou Warmachine.

VERDICT : À PRENDRE OU À LAISSER ?

La question ne se pose peut-être pas comme cela dans la mesure où les épisodes de la JLA sont publiés dans DC Univers, aux côtés des aventures de Green Lantern (appelé à prendre un rôle central avec l'approche de **Blackest Night**). A priori, si vous êtes un fan de DC, vous pouvez donc difficilement faire l'impasse sur **DC Universe**. La vraie problématique de cette période de la JLA, c'est la tendance de l'éditeur américain à multiplier dans cette série les crossovers avec des concepts moins connus (comme Tangent et maintenant Milestone) sans forcément fournir les nécessaires explications. La JLA, du coup, prend une allure d'auberge espagnole. Mais, enfin, quitte à lire ces épisodes, autant savoir qui est qui. Espérons que ces lignes vous auront aidé, en attendant un recentrage à venir de la Ligue.

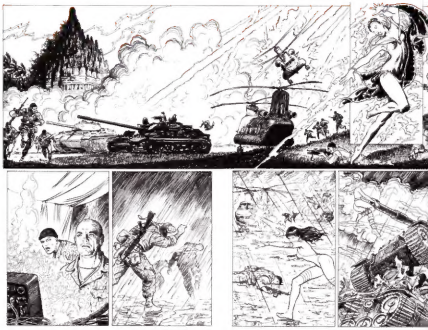
MILO MANARA DESSINE LES X-MEN

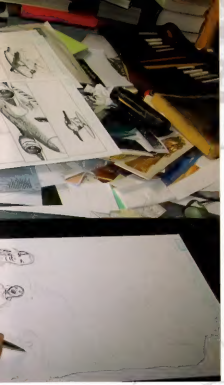


ÇA Y EST : LE PROJET COMMUN DE CHRIS CLAREMONT ET MILO MANARA EST UNE RÉALITÉ. L'ALBUM DANS SA VERSION ITALIENNE EST PARU DEPUIS QUELQUES SEMAINES DE L'AUTRE CÔTÉ DES ALPES. SA VERSION FRANÇAISE, « X-MEN : JEUNES FILLES EN FUITE » ARRIVE ELLE À GRANDS PAS (PRÉVUE POUR FÉVRIER 2010, ELLE SERA DEVANCÉE PAR UN COLLECTOR EN NOIR & BLANC POUR ANGOULÊME) TANDIS QUE DAVE STEWART TRAVAILLE SUR UNE ÉDITION COULEUR DE L'ENSEMBLE.

Franchement, Claremont/Manara sur les X-Men, « ça a de la gueule ! ». Et effectivement, c'est sans doute la plus belle affiche "transatlantique" depuis le **Silver Surfer** de Stan Lee et Moebius dans les années 80. L'Américain Chris Claremont et l'Italien Milo Manara faisant équipe, ensemble, sur les X-Men. Ou, en tous cas (pour jouer sur les forces du style de Manara), sur les X-Women. Le scénariste, démarché par Panini, saute sur l'occasion. D'une manière générale il est friand de projets internationaux (d'où son évocation du mythe d'Arthur, dessiné par Phil Briones, dans les **Wanderers**) mais en plus, il est fan de Manara.

Annoncé courant 2008, **Gli Incredibili X-Men, Ragazze In Fuga** avait presque des airs de serpent de mer. Et puis très vite : l'attente, les rumeurs, les premiers fans qui s'impatientent, et (troublés par la sortie de certains albums que Manara avait signés entre-temps) disent qu'on ne le verra jamais ce projet, qu'il est un peu trop idéal pour être réel. Il faut dire que la réalisation des planches s'est visiblement faite en deux temps, l'Italien effectuant des allers-retours avec d'autres projets européens (en particulier la biographie dessinée du champion de moto Valentino Rossi, un album qui marquait la première collaboration de Manara avec Panini). Dans une interview recueillie par Luca Scatasta (1), le dessinateur ne cache d'ailleurs pas qu'il a fallu qu'il se fasse à la "Marvel Way" : *« Je pensais à l'origine que ce serait difficile, mais en fait, ça a été encore plus difficile que je ne le pensais. Aussi parce que j'ai dû travailler sur un format très différent de celui auquel je suis habitué. Mais ce fut génial. L'espace de quelques mois, je suis retombé en enfance et ça ne me déplairait pas du tout d'y retourner pendant encore quelque temps. »* Non seulement l'artiste n'avait jamais travaillé avec les gens de Marvel US mais de plus il ne connaissait pas plus que ça les personnages. Une défiance envers les comics ? Pas vraiment. Peut-être plutôt une sorte d'humilité, d'hésitation, qui lui soufflait que ce n'était pas son monde : *« En fait, j'avais une connaissance plutôt superficielle de l'univers des super-héros, mais j'éprouvais beaucoup de respect à leur égard. Même si je n'étais pas un lecteur assidu de ces histoires, j'ai toujours observé attentivement les dessins, en étant bien convaincu que jamais je n'arriverais à dessiner de cette façon, avec un dynamisme si dramatisé et des torsions de perspectives si extrêmes. »* Il a donc fallu rompre cette phase de trac. À l'évidence Manara et les héroïnes des comics ont fait connaissance (il faut dire quand même que si les angles diffèrent, les femmes dessinées par l'artiste et celles qui hantent les pages des X-Men ont en commun d'avoir une plastique pour le moins "aérodynamique"). D'ailleurs avec le temps le dessinateur a fini par voir certaines d'entres elles comme des personnages réels, basés sur des femmes qu'il a pu voir dans d'autres médias, y compris celle qui l'intéresse le plus : *« Pour faire sérieux, je devrais dire que je n'accorde de préférence à aucun des*





personnages, mais en réalité j'ai un petit faible pour l'un d'eux. Il s'agit de Betsy. En la dessinant, je pensais toujours à cette intrépide et courageuse reporter de Current TV, Laura Ling, qui a été séquestrée en Corée du Nord avec une collègue (elles ont heureusement été libérées grâce à Bill Clinton). Une Betsy imaginée sous cet angle pourrait très bien être l'héroïne d'histoires intéressantes. » Bon, ne vous attendez pas pour autant à voir dès demain un arc entier des **Uncanny X-Men** dessiné par Manara mais il est évident que l'idée de regoûter à ces filles de l'Ouest ne serait pas pour lui faire peur...

Xavier Fournier

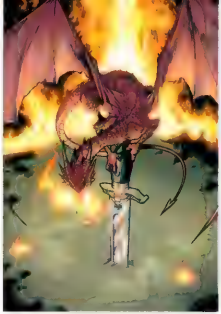
(1) L'interview complète, réalisée par Luca Scaletta et traduite par Thomas Bovier, sera intégrée à la version collector disponible sur le stand Panini pendant le festival d'Angoulême.

ON NE PRÉSENTE PLUS CARLOS PACHECO, DESSINATEUR ADORÉ DE MILLIERS DE FANS DE COMICS À TRAVERS LE MONDE ! APRÈS UN PASSAGE REMARQUÉ CHEZ DC NOTAMMENT SUR JLA/JSA, MAIS AUSSI SUPERMAN, GREEN LANTERN ET MÊME FINAL CRISIS, IL EST DE RETOUR CHEZ MARVEL ! ACTUELLEMENT, IL DESSINE ULTIMATE AVENGERS SUR DES HISTOIRES DE MARK MILLAR. ON AIMERAIT BIEN AUSSI QU'IL DONNE UNE SUITE AUX AVENTURES D'ARROWSMITH, SON CREATOR-OWNED AVEC KURT BUSIEK, MAIS IL SEMBLERAIT QU'ILS N'AIENT PAS LE TEMPS... RENCONTRE AVEC UN ARTISTE QUI SAIT OÙ IL VA !

BIO•REPÈRES

- Avengers Forever
- JLA/JSA: Virtue and Vice
- Fantastic Four
- Superman
- Superman/Batman
- Green Lantern
- Ultimate Comics Avengers

« MARK MILLAR EST COMPLÈTMENT DINGUE ! »



Depuis quelques mois, vous êtes revenu chez Marvel. Est-ce que le fait de dessiner Ultimate Avengers faisait partie du deal de départ ou c'est quelque chose qui s'est décidé après que vous ayez choisi Marvel ?

Ça faisait assez longtemps que j'avais ça en tête en fait. À l'époque, Mark Millar avait déjà quitté l'univers **Ultimates**, donc j'en avais discuté avec Joe (Quesada) et Jeph (Loeb) qui s'en occupait à ce moment-là. C'était à la fin de mon précédent contrat DC. Finalement, j'ai resigné chez DC et on a gardé ce projet dans nos cartons. Mais je trouvais ça logique de faire une série **Ultimate Avengers**, les personnages étaient libres, et on savait que ça ferait une bonne série ! Là-dessus, quelques années après je signe chez Marvel, je rediscute de ce projet avec Jeph et il me dit que Mark est de retour et qu'il a lui aussi envie de travailler sur cette série ! Et voilà, on l'a fait !

Dans Ultimate Comics Avengers il y a toute une lignée de nouveaux Ultimates, quel a été votre "input" dans la création de cette nouvelle génération de personnages ?

Cela a été assez particulier en fait. Je ne saurais pas vraiment dire si Mark les avait en tête exactement de la façon dont je les ai dessinés. Ou si le design a ensuite influé sur son histoire, j'aime bien penser que c'est ça aussi, notamment sur la Mafia. On n'en a pas vraiment discuté ensemble, en fait. Par exemple, en ce qui concerne le Red Skull/Crâne rouge, la seule indication de Mark était qu'il ait des tatouages, mais sans plus de précisions que ça. Et de mon côté, je voulais m'éloigner du Red Skull « classique » de Marvel avec son imagerie nazie, la Seconde Guerre mondiale etc. je trouvais que de nos jours, ça suffisait, le concept même me paraissait un peu caduque. J'ai donc pensé que ce serait une bonne idée si les tatouages en question se rapprochaient de ceux de la Mafia Russe. Je l'ai donc dessiné comme ça. Et après, on a cette séquence (qui n'est pas encore parue, mais moi je l'ai déjà dessinée) où on le voit justement s'acoquiner avec la Mafia Russe et participer à une opération à leurs côtés. Je ne sais pas si Mark avait cette idée en tête depuis le début ou si c'est en voyant mes dessins qu'il s'est dit que ce serait bien !

Pourtant d'ordinaire, Mark est très précis dans ces indications sur les personnages, non ?

Oui, c'est sûr. Ses personnages sont très définis en termes de caractère, de qualités, de défauts. Tout est très clair dans sa tête. Œil-de-Faucon, War Machine, le Nerd Hulk qui est Banner à l'intérieur, mais qui a du mal à contrôler ses pouvoirs et son corps, tout cela était très net. Mais justement, c'est pour ça aussi que je voulais avoir la liberté et la possibilité de jouer un peu avec les designs, avec les costumes etc. pour apporter ma contribution. C'est ainsi que j'ai dessiné un personnage avec un costume et des baskets aux pieds. Ça m'amuse !

Qu'est-ce qui vous plaît le plus dans cette série Ultimate Avengers ?

Le concept même de la série ! Le fait d'avoir l'occasion de rafraîchir des héros qui ont été créés dans les années 40 et qui, à mon avis, en avaient bien besoin ! Marvel est en train de vivre un peu la même chose que DC au moment de **Crisis**, il faut régulièrement changer des choses, en oublier d'autres, sinon ce n'est plus crédible ! Spider-Man par exemple ne peut pas rester éternellement au même âge, s'habiller comme dans les années 70 et écouter Radiohead en même temps, ça ne fonctionne pas ! C'est pour ça que j'aime l'univers Ultimate en entier. On prend des personnages que nous aimons tous, les 4 Fantastiques par exemple, mais on se débarrasse des limites qui avaient été fixées à l'époque de leur création. Et on joue avec ! C'est ça qui est intéressant.

Quand vous dessiniez pour le marché espagnol, vous avez illustré une série qui s'appelait Iberia Force, qui réunissait des héros patriotiques espagnols. Avec le recul, ne diriez-vous pas qu'il y avait certains points communs avec les Ultimates ?

Pas vraiment… Les Ultimates ont leur propre univers et ils évoluent dedans. Iberia était une sorte de parodie. Pas dans le sens humoristique, mais dans le sens où Iberia essayait de montrer à quel point le concept même de super-héros est lié à la société américaine qui l'a produit. Et qu'il a du mal à vivre en dehors de ses frontières… Même le développement international des super-héros a été prévu, mais du point de vue des États-Unis ! **Iberia** était donc plus une analyse, un manifeste sur la notion de super-héros, qui est typiquement Nord-Américaine.

Ce que Mark Millar fait avec ses titres Millarworld (Kick Ass, Wanted…) ressemble assez, en termes de montage, à ce que vous vouliez faire sur Arrowsmith. Maintenant que vous êtes entré dans le "club Millar", vous avez évoqué l'idée de faire du creator-owned ensemble ?

J'aimerais bien ! Je ne vais pas vous dire non, j'adore ce que fait Mark. Quand il entre en processus créatif, il devient complètement dingue, dans le bon sens du terme, il ne se donne aucune limite ! Après, il est très méthodique, très intellectuel dans sa façon de mettre en forme ses idées folles. C'est un plaisir de travailler sur ses scénarios. Quant à **Arrowsmith**, la série n'est pas morte, j'aimerais bien m'y remettre avec Kurt (Busiek). Mais pour l'instant, je ne me fais pas trop d'illusions, on n'a pas le temps… Et c'est dommage parce qu'on a tant de possibilités à explorer !

Et ça ne serait pas facile de toute façon sachant que Kurt Busiek est resté chez DC alors que vous avez un contrat exclusif avec Marvel ? Du coup votre tandem est un peu dissous, non ?

On a prévu le coup, malgré nos exclusivités respectives, nous avons le droit et Kurt et moi de travailler sur **Arrowsmith** ! D'ailleurs on a déjà le scénario terminé pour cette deuxième intrigue, mais ensuite, la réa-

lité nous rattrape… Chaque fois qu'on dit qu'on va s'y mettre, on a, ou lui ou moi, un Superman, un **Final Crisis** ou une autre série que la compagnie nous demande de faire en urgence et qu'on ne peut pas refuser… Alors on verra…

Vous savez quelle va être votre prochaine série après Ultimate Avengers ?

Non pas encore, on en discute en ce moment ! Mais j'ai plusieurs possibilités et toutes me paraissent bonnes ! Je ne veux pas trop en dire, mais j'ai aussi envie de faire autre chose que du super-héros pour Marvel…

Dans les derniers mois de votre présence chez DC, vous avez contribué à sauver les meubles en volant au secours de la série Final Crisis, bien que votre style soit différent de celui de J.G. Jones. Dans quelles conditions s'est déroulée votre intervention sur cette série ?

Des conditions ? Quelles conditions ? (rires) Dan Didio m'a appelé, il m'a dit Carlos, il faut nous donner un coup de main sur **Final Crisis**, sinon on n'arrivera pas à sortir dans les temps… Et voilà, c'était tout, je l'ai fait ! Eddie Berganza était mon éditeur, j'ai rendu le boulot et point final… Et c'est vrai que je n'ai pas essayé de changer mon style pour coller à celui de J.G. Jones, ça n'aurait rimé à rien !

Cela ne vous a pas paru difficile, alors ?

Oh si ! Très difficile même ! Il faut travailler avec plein de gens. Tu ne sais pas très bien ce que l'autre dessinateur a fait, mais tu dois avancer quand même et dessiner la suite en essayant que tout ça ait l'air d'avoir un minimum de cohérence… Parfois tu avances par rapport à des situations qui n'ont même pas été dessinées ! Ensuite tu reçois des pages et tu te dis qu'il faut changer les visages de tel ou tel personnage. Puis tu envoies tes pages et c'est pareil pour l'autre dessinateur. Mais bon, bref, ce n'est pas comme si j'étais surpris, c'est comme ça, tu le sais depuis le début… C'est un peu comme deux personnes essayant de jouer sur le même piano sans trop croiser les mains l'une de l'autre, c'est un peu compliqué…

Votre passage sur Superman, avec Busiek, était la première fois depuis longtemps, sans doute depuis vos Fantastic Four, qu'on vous voyait vous fixer sur un titre autrement que sur un seul arc (Superman/Batman, Green Lantern). Quels souvenirs gardez-vous de ce travail ?

Que des bons souvenirs ! C'était vraiment un plaisir de travailler sur cette icône internationale ! Et pas seulement sur celui, mais sur tous les personnages secondaires. Et notamment les filles ! Ça m'a vraiment beaucoup plu de présider aux destinées de Lois et Lana ! Je sais bien que toute une partie de mon boulot passe totalement inaperçue du point de vue du lecteur qui suit avant tout l'intrigue, mais ça ne m'empêche pas de faire attention aux détails. Par exemple, leur façon de s'habiller à toutes les deux. Je pense que ça va beaucoup plus loin qu'un simple souci d'esthétisme, ça en dit long sur leurs personnalités. Par exemple, j'ai choisi de faire une Lois assez peu sophistiquée. Ce n'est pas péjoratif, c'est juste que je pense que quelqu'un comme elle qui est une citadine, née à Métropolis, (qui est clairement la métaphore de New York) n'a pas besoin de se montrer sous ce jour-là pour exister. Moralité, je l'ai habillée de façon « casual », mangeant des sandwiches dans la rue etc. comme beaucoup de New-Yorkaises ! Alors que Lana, qui est une campagnarde, qui vient de Smallville et qui a été transplantée dans la grande ville fait très attention à sa mise. Elle est sophistiquée. Elle prend soin de son petit jardin sur sa terrasse. On dirait une geisha au service de Lex… Ça m'a fait penser à **Histoire d'O**… Elle est soumise. Son initiale est un petit "l" au service du grand "L" qu'est Lex… C'est pour ça que je dis que ce ne sont pas vraiment des détails. Toutes ces choses que je dessine de telle ou telle manière me permettent de mieux définir les personnages. Même quand ils n'apparaissent pas très souvent, c'est important !

Et Wonder Woman, vous la voyiez comment ?

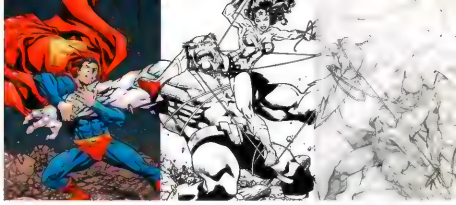
J'ai ajouté trois quatre trucs qui m'ont fait plaisir ! Un bouclier à la tête de Méduse la gorgone par exemple. En hommage au tableau qu'on voit à Florence. C'est comme pour le personnage de Sirocco, je n'avais pas envie de faire le capitaine arabe stéréotypé ! Même si j'ai mis quelques détails plus évidents, comme le fait qu'il salue avec la main sur le cœur par exemple, comme en Orient. Et dans les derniers épisodes, on voit ses acolytes avec des capes et des casques ouverts. Si vous regardez bien, ils ont la forme d'un poisson… Ce qui, sachant que le poisson est un symbole fort du christianisme, ça pourrait vouloir dire que le culte de Sirocco et le christianisme ont des points communs… Quant à Khyber, le vilain, j'ai fait un tas de recherches et j'ai choisi finalement de lui faire comme casque une variante de la mitre du Pape ! Bref, ce qui me paraissait important dans cette série c'est qu'on comprenne bien à quel point Superman n'est pas un héros américain mais au contraire un modèle pour le monde entier. C'est un émigrant cosmique qui est arrivé en barque comme les émigrés africains sont arrivés en Espagne !

Je ne savais pas pensé que vous étiez si fan du personnage !

Je ne l'étais pas du tout, c'est vrai (rires) Je le trouvais ennuyeux… J'aimais bien certaines aventures de Superman ou certaines périodes mais c'est tout. Le Superman José Luis Garcia Lopez, par exemple, qui me semble un des meilleurs jamais réalisés. Le Superman de Neal Adams qui était glorieux. La saga de Dennis O'Neil me plaisait aussi. Mais la trajectoire du personnage en elle-même ne m'intéressait pas ! C'est sans doute pour ça que ça s'est si bien passé en fait. Pour une fois j'avais envie de lire un Superman qui me plairait à moi, alors je l'ai fait ! Et je me suis rendu compte qu'il a une grande force. Dans le dernier numéro par exemple, dans les dernières pages, on le voit sauver une petite fille arabe des griffes d'un raciste dans les rues de Métropolis. Et on comprend que même s'il vient de passer des pages entières à combattre Khyber et ses sbires, il ne diabolisera jamais pour autant les individus arabes ou musulmans, il est bien au-dessus de ça…

Ci-dessus : avant de revenir chez Marvel, Pacheco sauvait déjà le monde dans Final Crisis !

Ci-contre : Khyber, l'un des nouveaux vilains de Superman porte un casque inspiré de la mitre du Pape !



Vous préfériez Green Lantern ?

Hum… Dans l'idée générale, oui, je pensais qu'il offrait plus de possibilités. Parce que Superman est trop grand… Trop bon. C'est quasiment un ange… Il sauve les gens, empêche les voleurs de piller les banques, protège la Terre de toutes les catastrophes etc. Quand on le voit de la lune ou de l'espace, regarder la Terre qu'il passe son temps à sauver, ça en dit long ! L'histoire ultime de Superman, je pense que c'est Kurt qui l'a réalisée avec le Samaritain dans **Astro City**… Mais bon, je pensais donc que **Green Lantern** permettait plus de liberté… Après… On a toujours des surprises quand on travaille sur un personnage ! Et j'ai bien l'impression d'avoir préféré mon passage sur **Superman** à celui sur **Green Lantern**…

Il y a encore quelques années, quand on parlait d'auteurs espagnols connus dans l'univers des comics, il y avait principalement Salvador Larroca, Oscar Jimenez, vous… et en gras la liste s'arrêtait là. Depuis beaucoup de talents ont percé. Ça a changé des choses pour vous d'avoir plus de "voisins" espagnols avec qui vous pouvez parler de votre travail pour les américains ?

Honnêtement, non… Je n'aime pas trop d'ailleurs cette idée qu'on serait plus liés aux auteurs de son pays qu'aux autres. Ce n'est pas du tout ce que je ressens ! Je crois qu'on a des affinités esthétiques avec d'autres artistes, indépendamment de là d'où ils viennent ! Les comics américains emploient aujourd'hui des auteurs venus du monde entier, chacun donne son point de vue, mais ça n'a pas tellement à voir avec sa nationalité je pense. Après j'ai des relations personnelles avec d'autres dessinateurs, comme Salvador Larroca par exemple, mais ce n'est pas parce qu'on est espagnols tous les deux !

Le marché espagnol a beaucoup changé, tout de même ?

Oh oui ! Quand on a commencé avec Salva, l'idée même de travailler pour les comics américains était quasi chimérique ! Ça n'existait pas ! Les USA avaient bien acheté quelques travaux d'auteurs espagnols pour les publier dans leur pays, mais personne n'avait encore travaillé directement avec des éditeurs comme Marvel ou DC. Ils n'avaient que des auteurs américains ou anglais. Puis ça a changé petit à petit… Et ils sont allés chercher des talents partout, des Italiens, des gens de l'Est comme Marco Djurjevic etc. C'est bien plus international ! Peut-être que l'influence de la bande dessinée franco-belge et du manga a joué aussi ! En tous cas c'est bien ! Et je trouve chouette qu'aujourd'hui, un jeune talent espagnol ne se limite pas à rêver de travailler pour les USA, mais puisse se dire que si ses aînés l'ont fait, lui aussi peut un jour, travailler dans les comics américains !

Ce qui est dommage quand même c'est que la plupart des auteurs espagnols ne travaillent pas du tout pour l'Espagne !

C'est juste parce qu'ici le marché est trop petit ! Il n'y a pas de grosses maisons d'édition, juste des petits éditeurs qui vivent ou survivent, en publiant des travaux d'avant-garde, des choses personnelles, plutôt que des bandes dessinées populaires ! Si vous visez un public un tant soit peu large, il faut travailler pour la France, comme par exemple Juanjo Guarnido, ou pour les États-Unis.

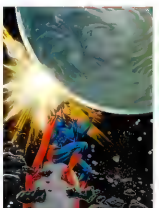
Pour en finir avec les Espagnols si j'ose dire, vous avez laissé chez DC votre encreur de toujours, Jésus Mérino, qui est récemment devenu le dessinateur de Justice Society of America. Est-ce que perdre un partenaire si régulier a remis en cause vos habitudes de travail ?

Oh oui ! D'abord parce que Jésus et moi habitons juste à côté l'un de l'autre. On se voyait tout le temps, un peu comme si on partageait un studio ! Et si je voulais faire un changement sur les pages, ou revoir une case, c'était facile ! Alors que là, je travaille avec des encreurs à l'autre bout de la planète, ça a forcément changé ma façon de travailler ! Et j'en ai profité pour changer un peu de style aussi ! Parce qu'entre un dessinateur et un encreur au bout d'un certain temps, il y a une telle complicité que le second finit le travail du premier et vice-versa, si bien que les pages ne correspondent pas forcément entièrement aux crayonnés de départ. Tout simplement parce qu'elles sont faites à quatre mains au lieu de deux. Et moi, désormais, j'aimerais que mes pages ressemblent vraiment à mes crayonnés. En tous cas c'est ce que j'ai dit à Marvel en arrivant chez eux. Cela dit, j'étais ravi de mon travail avec Jésus et si on a l'occasion de travailler encore ensemble, ce sera avec plaisir !

Avant de dessiner les Vengeurs façon "Ultimate", l'artiste les avait déjà croqués dans Avengers Forever !

Si je ne me trompe pas, vous êtes arrivé dans les comics américains via Marvel UK puis vous êtes parti chez DC faire Flash entre autres choses. Vous êtes reparti chez Marvel pour faire Avengers Forever et Fantastic Four. Puis, back chez DC. Du coup, vous entamez votre troisième passage chez Marvel. Une carrière dans les comics ne se conçoit que dans l'alternance entre ces big two ?

Ce n'est pas une stratégie ! Je n'ai pas réfléchi à l'avance à ce qu'il faudrait faire pour ma carrière, c'est juste que les deux univers me sont aussi proches et aussi chers et que ça me fait plaisir selon les séries et selon les projets de travailler sur les deux ! Il y a des gens qui sont chez Marvel ou chez DC depuis 15 ans et qui vont très bien comme ça ! Mais moi je ne me sens pas obligé d'être fidèle à l'un ou l'autre de manière absolue, ce que j'aime c'est d'être fidèle aux personnages que j'apprécie et sur lesquels j'ai vraiment envie de travailler. Et ça, pour moi, ça peut aussi bien être des personnages DC que des personnages Marvel !



En tant que lecteur de comics, quelles séries suivez-vous ces temps-ci ?

Pas beaucoup je dois l'avouer ! Je lis un peu de Vertigo. Tout ce que fait Taniguchi. Je ne lis pas beaucoup de super-héros en fait… Je lis plutôt des livres que des comics, en ce moment.

Jodie, il trouvait Superman ennuyeux, mais après son passage sur la série, Pacheco est devenu fan !

Est-ce que le succès des films tirés de comics, notamment chez Marvel, a changé quelque chose à votre travail ?

Sincèrement non ! Pas du tout ! Mais pour moi ce sont deux industries totalement différentes, même si elles ont quelques points communs ! Je ne travaille pas dans les comics pour aller un jour travailler dans le cinéma ! J'aime les comics et j'ai choisi de travailler dedans ! Et je ne pense pas que les comics soient un genre inférieur au cinéma, sous prétexte que les sommes d'argent en jeu y sont nettement moins élevées dans le cinéma…

Propos recueillis par Lisa Bankhamoun.

ATTENTION ! CES CRÉATEURS DE COMICS SONT À LA VEILLE D'EXPLOSER SUR LA SCÈNE INTERNATIONALE. COMIC BOX A L'ŒIL SUR EUX...

ÉRIC THÉRIAULT
BONS BAISERS DE QUEBEC

Éric Thériault est un artiste montréalais qui co-habite avec Yanick Paquette (**Uncanny X-Men**) et Michel Lacombe (**Frank Castle: Punisher**) au sein du Studio 3285. Un album récemment sorti en France via un éditeur québecois (**les 400 Coups**) permet de faire plus ample connaissance avec cet auteur, à la fois lecteur assidu des Gardiens de la Galaxie mais aussi de tout ce que la BD européenne peut proposer.

Il a travaillé pour des éditeurs américains comme Fantagraphics ou Kitchen Sink mais Éric Thériault est peut-être moins "repéré" par les lecteurs de comics que ses compagnons de studio. Éric a cependant déjà une longue carrière : « À 15 ans, j'ai publié mon premier fanzine, Meteor, avec des copains qui avaient les même goûts que moi. J'ai continué dans cette voie par la suite. Faut comprendre qu'au Québec, il n'y a des éditeurs de BD sérieux que depuis une quinzaine d'années. L'auto-édition reste donc la voie la plus simple, sinon c'est migration vers la France. Et dans le temps, l'Internet n'existait pas. Il y avait un phénomène d'isolement. En parallèle avec ça, j'ai commencé dans les années 90 à correspondre avec des éditeurs américains principalement indé. J'ai donc fait la tournée des livres et comic-books de type anthologie. Ça a comme donné une direction... » Éric fait ses débuts professionnels il y a vingt ans (Il était alors assistant encreur sur la série indépendante Badger) tout en multipliant des inspirations assez variées : « *Mes lectures d'enfance : Tarzan en comic-strip par Russ Manning, Warlock de Gil Kane et Starlin, en général les Marvel comics des années 70-80 surtout ceux un peu "cosmiques". Ensuite John Byrne de la bonne époque des années 80, et surtout Alan Moore. Aussi la BD underground (Crumb) et alternative (Spiegelman, Row, Burns, Clowes, Les Hernandez). En BD française, l'école de la ligne claire : Chaland, Clerc, Ted Benoit, Swarte, Ever Meulen, et Torres.* » Après avoir débuté avec la méthode traditionnelle, Éric évolue avec le métier et multiplie les casquettes : « *Je suis encore très papier, plume, pinceau. J'ai ajouté avec les années le lettrage et la couleur avec l'ordinateur, surtout Photoshop.* » Ce cocktail d'influences mais de compétences est d'ailleurs évident dans un album paru ces dernières semaines en France et qui permet de se familiariser avec la production du bonhomme. **Veena et les spectres du temps** regroupe en une seule session plusieurs mini-comics qu'Éric avait produits ces dernières années. Veena, c'est une charmante héroïne à qui son petit ami découvre une ressemblance avec Betty Page (la pin-up des années 50). Veena finit par dire au revoir au boyfriend mais cultive par la suite le lien avec son illustre modèle, tout en se retrouvant mêlée à d'étranges mésaventures parfois peuplées de fantômes indiens. À la lecture on pense d'emblée à certaines publications dans le **Métal Hurlant** des années 80. Et c'est un rapprochement qu'assume tout à fait Éric : « ***Métal** a été LA référence de mon adolescence et a formé énormément de mes goûts. J'adorais un journal où on peut avoir côte à côte Yves Chaland et Richard Corben et avoir du coup l'impression que la lecture de l'un enrichit l'autre. Je regrette que maintenant on mette dos à dos une certaine BD de genre et une autre forme d'autofiction, la guilguerre entre les amateurs de L'Association d'un côté et Soleil de l'autre.* » Assez vite dans l'album, cependant, on remarque un certain décrochage de style selon les chapitres. Normal : tous n'ont pas été réalisés à la même époque et proviennent de mini-comics que l'artiste a publiés en anglais sur une période de plusieurs années. Du coup une partie du centre de l'album se lève d'un style moins expérimenté : « *Le problème, c'est qu'au Québec les opportunités de développer un personnage sur le long terme ne sont pas nombreuses. Du coup, Veena a évolué avec moi, même si les sporadiques publications montrent tout autant mon évolution que le développement du personnage.* » L'idée de regrouper ces quelques histoires vient à la base de Michel Viau : « *C'est un historien de la BD québécoise et il croit fermement à l'idée de garder un patrimoine de la BD d'ici. Il faut savoir que jusqu'à tout récemment, presque rien n'était réédité. Les lecteurs ont donc une totale ignorance de ce qui s'est fait. Il connaissait bien mon comic-book et trouvait que ça valait la peine de faire connaitre au public francophone cette BD qui ne fut éditée jusqu'alors qu'en anglais. J'ai fait peu d'histoires de Veena puisque il n'y a eu que 4 numéros. Ça se veut donc une "intégrale". La plus vieille (les lunettes) se devait d'y être puisqu'elle indique une direction dans la narration que j'aimerais encore développer...* »

Base d'opération : Montréal, Québec.
Âge : né en 1967 (42 ans)

Il a déjà travaillé sur :
- 1982 : premier fanzine : Meteor
- premier comic-book mainstream (comme assistant encreur) : Badger 55
- 1991 : premier numéro de Veena en format mini-comic
- 1992 : premier comic-book alternatif : Real Stuff T1 (Fantagraphic)
- 1994 : Première publication en France PLOPPUH #30

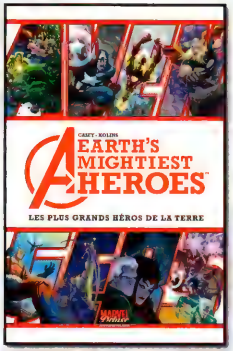
Xavier Fournier

TM & © 2009 Marvel

MARVEL
www.marvel.com

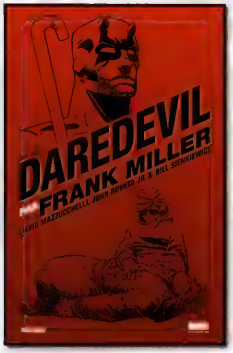
LES INTEMPORELS DE MARVEL...

100% MARVEL : X-MEN
MAGNÉTO : LE TESTAMENT
Par Greg Pak et Carmine Di Giandomenico
128 pages - 12,00 €



MARVEL DELUXE : AVENGERS - LES PLUS GRANDS HÉROS DE LA TERRE
Par Joe Casey et Scott Kolins
256 pages - 28,00 €

MARVEL GRAPHIC NOVELS : NAMOR - VOYAGE AU FOND DES MERS
Par Peter Milligan et Esad Ribic
120 pages - 17,00 €



MARVEL OMNIBUS : DAREDEVIL PAR FRANK MILLER
Par Miller, Romita Jr, Mazzucchelli, Buscema et Sienkiewicz
552 pages - 65,00 €

... DES CHEFS-D'ŒUVRE À COLLECTIONNER !

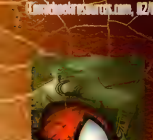
PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

PEUT-ON FAIRE MIEUX QUAND ON EST "VIEUX" ? C'EST TOUTE LA PROBLÉMATIQUE DE L'UNIVERS ULTIMATE (PARDON, ULTIMATE COMICS DÉSORMAIS). CRÉÉ IL Y A 9 ANS POUR CAPTER LES LECTEURS POTENTIELS ENGLUÉS DANS UNE CONTINUITÉ MARVEL ALORS EN ACTION DEPUIS 4 DÉCENNIES, EN 2000 SPIDER-MAN PUIS LES X-MEN, LES ULTIMATES ET LES FANTASTIC FOUR ONT DONC CONNU UN NOUVEAU DÉMARRAGE PLUS AMICAL, AVEC DES FORTUNES DIVERSES (VOIR ENCADRÉ SUR LES CHIFFRES DE VENTES). AVEC 133 NUMÉROS DU ULTIMATE SPIDER-MAN, CEPENDANT, LA DURABILITÉ DE L'ENSEMBLE N'EST PLUS À DÉMONTRER... ET C'EST LÀ, FORCÉMENT QUE TOUTE LA PROBLÉMATIQUE SE POSE. CAR S'IL EST FACILE DE « RINGARDISER » LA CONTINUITÉ D'UNE SÉRIE QUI COMPTE 300 OU 400 ÉPISODES EN REMETTANT LES COMPTEURS À ZÉRO, EN REDÉMARRANT AVEC UN SPIDER-MAN, DES X-MEN OU DES ULTIMATES VIERGES DE TOUTE CONTINUITÉ LA CHOSE SE COMPLIQUE QUAND ON PARLE D'UN LABEL DONT CERTAINES SÉRIES « ULTIMES » ATTEIGNENT OU DÉPASSENT LES 100 ÉPISODES.

"... Mais ces huit dernières années, les histoires, qui étaient supposées ne pas être liées par la continuité et être radicalement différentes de ce qui se passait dans l'univers Marvel, ont commencé à tourner en rond..." JEPH LOEB, (Comicbookresources.com, 12/09)

LE SYNDROME GWEN STACY

Si on compare avec la parution de la série classique Ultimate Spider-Man vient de passer en gros le cap où **Amazing Spider-Man** en était vers 1971/1972, c'est-à-dire la mort de Gwen Stacy et la fin d'une certaine époque du titre. La mort de Gwen Stacy dans l'univers classique marquait un bon point de repère entre un avant et après. Tout lecteur qui se lançait dans la lecture de Spider-Man dans les années 70 entendait parler d'un deuil et d'une période précédente où la fiancée de Peter Parker ne s'appelait pas Mary-Jané. Dans le cas d'Ultimate, la mort de Gwen Stacy est intervenue bien plus tôt mais la principale différence est que la jeune fille finit par revenir après avoir été « régurgitée » par le symbiote Carnage. Autrement dit, le lecteur qui aujourd'hui s'intéresserait à Gwen Stacy dans sa version Ultimate doit non seulement prendre en compte une mort survenue il y a quelques années (encore que l'événement ne soit pas référencé continuellement dans la série) mais aussi le fait qu'elle est une jeune fille plus ou moins génétiquement modifiée. La continuité intervient également dans une forme d'atavisme qu'auront plusieurs auteurs du label à revenir instinctivement vers les versions anciennes des personnages. Dans **Ultimate Fantastic Four**, Warren Ellis crée ainsi sa version du Docteur Fatalis : un être à la peau de métal dont les jambes ressemblent à celle d'un animal. Quelques mois plus tard, quand Mark Millar et Greg Land reprennent la série, Fatalis est de retour sans son armure traditionnelle et des jambes normales. La version Ultimate d'Eddie Brock/Venom fait ses débuts comme un jeune adolescent à peu près du même âge que Peter Parker, un peu moins massif que le Venom de l'Univers Marvel. Quand Venom apparaît dans **Ultimates vol. 3**, il est devenu pratiquement identique à son homologue classique. Les Ultimate Fantastic Four, à la différence de leurs modèles, ne sont pas des astronautes mais des pionniers de la téléportation ? Il sera de moins en moins fait allusion à leur origine nouvelle. C'est qu'Ultimate est un peu prisonnier d'une mission bicéphale : d'un côté il faut jouer l'aspect de la nouveauté en introduire des différences pour ne pas s'approcher du profil classique mais de l'autre il faut aussi capter le public qui connaît les personnages par les dessins animés, les films ou les jeux vidéos. Or, les Fantastic Four « téléporteurs » et non plus astronautes, pour ne prendre que cet exemple, ce n'est pas la version que le grand public connaît par les produits dérivés. Plus ou moins instinctivement, scénaristes et auteurs ont tendance à revenir aux fondamentaux, dans le cas des personnages les plus emblématiques. Et pour cause : dans le cas contraire le public néophyte visé jusqu'ici ne les reconnaît pas. Reste pour symboliser la différence des décisions artistiques visant essentiellement des personnages secondaires. Pour le cas d'Ultimate Nick Fury à la peau noire finissant par diriger le choix de l'acteur incarnant à la fin du film Iron Man. La plupart des autres décisions de ce genre sont sans importance réelle : la face de l'univers Ultimate est-elle essentiellement changée parce que Dazzler au lieu d'être une blonde issue de la mode disco, est une punkette brune ? Pour les héros de premier rang, comme le faisait dire Chris Claremont à ses X-Men à la fin des années 80 dans un français très imparfait : "Plus ce change, plus ce même chose..."
De là à paraître figé, alors que dans le même temps l'univers traditionnel, lui, s'amusait avec des « petites séries » comme **Civil War**... Il fallait que des têtes tombent. Ce seraient celles des personnages...



LA MORT DANS L'ÂME...

Rester « iconique » ou instaurer de réelles différences, il fallait trancher et c'est la mission qui a été confiée au scénariste Jeph Loeb voici maintenant un peu plus de deux ans à travers une série dont l'annonce, en elle-même, ayait fait beaucoup de bruit : **Ultimates vol. 3** écrit par Loeb et dessiné par Joe Madureira alors que les deux premiers volumes avaient été signés par Mark Millar et Bryan Hitch. C'est la décision (forcément plus visible) de faire appel à Madureira en lieu et place de Hitch qui allait faire jaser alors qu'en définitive la différence majeure n'est pas là. Les deux

LES HABITS NEUFS D'ULTIMATE MARVEL

"Vous allez découvrir qui forme l'ambiance de la série et ce sera différent de qui le composait avant Ultimatum. Je ne veux pas trop en dire parce que certaines personnes ne survivent pas à Ultimatum, c'est triste. Personne ne survit dans le titre de Jeph. Mais tout le monde ne s'en tire pas forcément dans ma série. Ils découvrira le nouveau status quo."
BRIAN MICHAEL BENDIS,
(Newsarama.com, 02/09)

première séries **Ultimates** étaient plus politisées, racontant les aventures d'un groupe de personnages qui n'apprenaient réellement à combattre côte à côte que dans les derniers épisodes. Ultimates vol. 3, c'est un peu un quiproquo non pas parce que Joe Madureira remplace Bryan Hitch (après chacun est juge de ses propres goûts) mais bien parce qu'au lieu d'être un troisième tome consacré à l'équipe, on est déjà dans une sorte de première série liée à Ultimatum, il ne s'agit plus tellement de créer de nouvelles versions de héros à la sauce Ultimate (encore qu'on notera la présence du Ultimate Black Panther) mais de commencer à faire le ménage. **Ultimates 3**, c'est le chamboir : Jeph Loeb écrit les Ultimates comme s'ils étaient les Vengeurs classiques à quelques petites choses près et que l'histoire dénote des symptômes de régression vers l'univers Marvel déjà évoqué plus tôt. Les Ultimates du volume 3 vivent dans un QG et se comportent comme des héros traditionnels, Henry Pym devient un Yellowjacket assez similaire à celui de l'univers Marvel, tout comme la Sorcière Rouge revient à un costume digne des années 60. Mais le but c'est de commencer à trucider du héros avec cette trame en filigrane. Plus ou moins directement parce que sa fille (la Sorcière Rouge) a été assassinée, Magneto va intensifier sa guerre avec l'humanité, menant aux événements d'**Ultimatum**. Le tout n'est que mort après mort de personnages. Mais dans le carnage et au-delà de la substance (ou plutôt de l'absence de cette dernière, puisqu'on ne peut pas dire que l'avis général ait été particulièrement tendre) se cache la nouvelle définition d'Ultimate. À savoir : non plus un univers iconique à destination du public des films mais bien une Terre divergente où les X-Men (qui n'existent plus en tant que tels) devront apprendre à vivre sans Charles Xavier, Cyclops, Diablo et de nombreux autres, où les Fantastic Four ne sont plus des personnages centraux, où des figures comme Magneto et Fatalis sont éliminées et où une lame de fond à la manière du film 2012 a ravagé New York et d'autres points du globe. Ultimatum, comme **Ultimates vol. 3**, existe avant tout comme une suite de morts mais là, pour le coup, on notera la valeur ajoutée du style de David Finch. Certains lui reprocheront son côté gore. Mais au moins quand Janet Van Dyne est tuée, on se dit que si tout retour n'est pas impossible (après tout on sait comment se comportent les comics en la matière) il faudra un peu plus d'efforts pour la ramener (elle et les autres héros tombés sur le champ de bataille) que pour son homologue de l'univers Marvel disparue à quelques semaines d'écart. La Janet version Ultimate est dévorée, les entrailles à l'air, par le mutant Blob là où la Guêpe classique disparaît dans un grand éclair en attendant qu'un jour un scénariste nous dise qu'elle a été téléportée ou qu'elle était un Skrull. Clairement, **Ultimatum**, tout comme **Ultimates vol. 3**, n'est pas intéressant en soi. C'est une procession pour ainsi dire indigeste de scènes de décès et donc certaines ne seront sans doute pas définitives (Wolverine, par exemple, le lecteur aura peine à y croire). Mais globalement, au moins, cela fait du monde éliminé de la partie et une nouvelle règle du jeu établie. Fini l'iconique, après cette récession de personnages, il va falloir reconstruire… Ou pas…

SAISON 2

Il faut voir **Ultimatum** comme la fin d'une saison (longue de neuf ans) de l'univers Ultimate, avec une nouvelle donne pour la majeure partie des séries. Enfin pas toutes car **Ultimate Spider-Man** (désormais rebaptisé **Ultimate Comics Spider-man**) qui avait été un modèle de stabilité dans les années précédentes se retrouve

ULTIMATE EN CHIFFRES

Le gamme Ultimate, c'est un des fils rouges du mandat de Joe Quesada comme rapprochée éditorial chez Marvel. Quelques mois avant d'être nommé à ce poste, il participa en effet aux réunions préparatoires d'Ultimate. On lui demande même de plancher sur des couvertures d'Ultimate Spider-Man intégrant des images dessinées dans des fonds d'origine photographique. Le postulat de départ c'est que le continuité est devenue trop encombrante pour de nouveaux lecteurs. Or, Marvel compte bien profiter des rendez-vous avec le grand public que sont le sortie des films consacrés aux X-Men et à Spider-Man. L'idée c'est donc de repartir de zéro, dans un nouvel environnement où un Peter Parker de l'an 2000 se fait mordre par une araignée manipulée génétiquement. De même les X-Men suivront avec une « compression » de leurs origines qui fait que les mutants redémarrent aussi dans ce monde nouveau mais que la composition de l'équipe reposse non pas sur des personnages classiques comme Angel mais intègre d'office des héros emblématiques comme Wolverine ou Colossus. Normalement, on vivra plus le public des libraires, qui s'intéresse aux versions mêlées, par opposition aux fascicules souples (ainsi il faudra six numéros entiers pour raconter l'origine de Spider-Man là où l'épicade originale de 1962 ne durait que deux pages). Étrangement, on joue la carte d'un mélange entre le neuf et l'établi : d'un côté des scénaristes transfuges venus d'ailleurs (Brian Michael Bendis pour Ultimate Spider-Man, Mark Millar pour Ultimate X-Men) et relativement peu connus du public Marvel, de l'autre des dessinateurs assez encrés avec les personnages qu'ils vont relancer (Mark Bagley et Adam Kubert se sont déjà fait un nom sur les versions classiques de Spider-Man et des X-Men). Les premières commandes d'Ultimate Spider-Man #1 dépassent finalement modestement à 54 000 unités alors que le Amazing Spider-Man de l'époque, qui ne jouit pourtant pas d'une bonne réputation, s'écoule à 49 000 exemplaires. Passé l'effet collector du premier numéro, dès le #2 Ultimate Spider-Man passe sous les ventes d'Amazing et les amandes pleuvent alors y aller de leurs prédictions : l'univers Ultimate ne marchera pas, tout au ou plus il vivotera quelques années comme l'ont fait en leur temps des expériences comme le New Universe ou Marvel 2099. Ne rostorait plus qu'à guetter les premiers signes de la chute… En fait, il y a vraiment un loup et tout laissa à penser que Marvel a organisé l'épuisement des stocks pour créer la demande. Dès le #3, la version d'Ultimate est remontée à 51 000 ventes alors qu'Amazing, malgré un numéro anniversaire, n'est plus qu'à 45 000 exemplaires. Il se passe quelque chose. Rapidement, la cote d'Ultimate Spider-Man #1 s'enflamme : c'est devenu un des comic-books les plus recherchés de son temps. En décembre 2000, l'arrivée des Ultimate X-Men de Millar et Bubert qui démarrent, eux, à 11 7000, enfonce le clou. Normal : les X-Men "classiques" sont encore les locomotives des ventes de comics. Les contrôleurs d'Ultimate estmettent le score mais temperlent. Non, Ultimate ne serait pas un échec mais les ventes s'approcheraient simplement du palier de leurs modèles de l'univers Marvel. Du coup la pastille "Ultimate" n'apportarait pas grand-chose. Pire, elle ne cacherait qu'un caprice de Joe Quesada et Bill Jemes, les têtes pensantes de Marvel, qui nourrissent le noir dessein d'effacer à terme les versions classiques et de les remplacer par leurs équivalents Ultimate… Les deux années qui suivent vont alors donner tort aux sceptiques, avec un succès consolidé d'abord par l'arrivée des Ultimates, sorte de mise à jour des Vengeurs par Mark Millar à une époque où l'équipe classique ne déplace plus les foules. En décembre 2002, c'est bien simple, les titres Ultimate occupent sept positions dans le top ten des ventes, réparties entre 131 000 et 94 000 exemplaires. D'autres séries suivront avec plus ou moins de bonheur comme Ultimate Adventures, Ultimate Fantastic Four etc. Mais ces dernières années le donne n'était plus la même et les lecteurs de la gamme se gardaient clairement un droit d'inventaire. Le redémarrage d'Ultimate Comics se fait dans un marché il est vrai un peu moins porteur ces derniers mois, très oblige encore que ce n'es pas l'or d'hendraiper le Batman © Robin de Grant Morrison ou Blackest Night). Et ils n'ont rien de désastreux. Mais on n'est clairement pas dans l'élan qui soufflait sur la gamme vers 2002. Ultimate Comics Avengers, le titre lancée (sur une gamme de deux), après un démarrage à 94 000 ventes s'écoule au #3 à pris de 63 000 exemplaires. Difficile de tirer une comparaison avec les précédents volumes d'Ultimates, puisqu'à la différence d'Ultimate Comics Spider-Man on n'est pas dans le cadre d'un mensuel. Mais la dernier numéro paru ou Ultimates 3 de Loeb et Madureira avait placé près de 89 000 unités. Ultimatum #5 restait à peu près sur les mêmes eaux. Passé les #1, les Ultimate Comics marquent donc un tassement certain. Est-ce à dire que les titres UC sont condamnés à se vendre moins que leurs prédécesseurs ? Pas forcément. D'une part l'arrivée des séries restant à venir peut créer un effet d'appel, une vraie remotérréalisation du sentiment d'univers. D'un autre côté Jeph Loeb comme Mark Millar travaillent avec un système de rotation d'artistes « bankables » qui promettent à chaque nouvel art l'arrivée d'un auteur renommé. De fait Ultimate Comics n'a pas dit son dernier mot.

un peu en porte-à-faux, dans un environnement qui voudrait que les choses évoluent. Brian Michael Bendis avait un temps pensé à quitter la série avec le passage d'**Ultimatum** avant de se raviser et de décider de mener à bien les idées qu'il avait en réserve. Les premières promos de Marvel promettaient une relance de la série avec un mystérieux Spider-Man qui ne serait peut-être pas Peter Parker... Finalement c'est bien lui et à part l'arrivée d'un nouveau co-locataire dans la maison, on ne peut pas dire que la sphère soit « révolutionnée », en tous cas pas au cœur de l'histoire. Au point que redemarrer avec un nouveau #1 sur le simple fait que le dessin a changé semble un poil artificiel à ce stade. Car l'idée, en faisant appel à des artistes comme David Lafuente et Takeshi Miyazawa, est visiblement de proposer une ambiance plus manga. Et au demeurant la mousse ne prend pas puisque les chiffres d'**Ultimate Comics Spider-Man #3**, une fois passé l'effet collector des deux premiers numéros sont déjà en dessous des ventes d'**Ultimate Spider-Man #133** (voir encart sur les chiffres)... Encore qu'on ne puisse pas parler de berezina et que ce n'est pas non plus comme si on vous annonçait la fin de la série pour dans quelques mois. Elle reste viable mais le pouls du titre est tout simplement moins bon qu'il l'était avant **Ultimatum**. Peut-être aussi parce que c'était la série qui avait le moins besoin de la révolution Ultimate Comics ? La portion « univers-elle » de son Spider-Man Bendis semble avoir repris au fil des mini-séries parallèles (telles que **Ultimate Origins** il y a quelques mois qui liait directement l'histoire de Peter Parker à des personnages comme Hulk). Dans le futur **Ultimate Comics Enemy** (mini-série écrite par Brian Michael Bendis et dessinée par Rafa Sandoval) la même Spider-Man sauve aux Quatre Fantastiques et à d'autres personnages pour découvrir « le vrai visage du mal dans l'univers Ultimate ». C'est quoi-ces Ultimatum et la disparition de « méchants de service » comme Magneto et Fatalis qui font craindre le pire obscur. C'est une des fonctions d'**Ultimate Comics Avengers** (par Mark Millar et Carlos Pacheco) l'espoir d'une sortie de continuation des **Ultimates** du regretté Millar. Avec l'approche de films basés sur les Vengeurs on comprendra qu'ils soient chapitrés **Avengers** même si pour le coup on est clairement dans un contexte différent puisque l'équipe voit enfin le jour complète par une seconde génération encore moins naturelle, la où les premières pages des **Ultimates** de Jeph Loeb nous ramenaient tout de suite vers un contexte super-héroïque. Millar revient lui sur son idée de soldats manufacturés utilisés à des fins de propagande ou même de terrorisme, d'où l'arrivée d'un personnage comme le nouveau crâne rouge. Pas de cosmique ni de trucs de dingue pour justifier un event : Millar serait plutôt du genre à générer de nouveaux propriétaires pour des noms ou des pouvoirs restés vacants, créer des nouveaux parents vivants à certains des héros. Bref, faire grandir la famille en mode « boulon de culture ». Jeph Loeb, lui, écrit deux projets distincts. Cette fois pas d'erreur de baptême que serait un Ultimates volume 4 mais un **New Ultimates** dont le premier arc sera dessiné par Frank Cho dans un style plus « Hitchien » que celui de Madureira. Visiblement Loeb y utilisera une partie des personnages ayant survécu à **Ultimates vol. 3** (reste à voir comment tout ça s'articulera avec les apparitions parallèles de Captain America dans UC "Avengers). L'autre projet, profite du fait, enfin, que dans l'univers Ultimate les mutants ont été sacrément bousculés et privés de leurs têtes pensantes. **Ultimate Comics X** (dessiné par Art Adams) va s'intéresser au sort des spéciaux, désormais pourchassés par le gouvernement après que Magneto soit passé très près de détruire New York. Un projet polymorphe qui ne sera pas forcément les-X-Men avec un autre titre (avec Dent-de-Sabre en bonne place on serait tenté de se dire que c'est peut-être plus une suite du **Ultimate Weapon-X**) et dont les premières images montre un « spécial » tentant de se cacher au sein d'un campus. Mais tiens... une saison 2 où les « spéciaux » sont pourchassés après que l'un d'entre eux ait manqué de raser New York... Avec Jeph Loeb en prime ? Ça ne vous rappelle rien ? Un peu comme si Loeb reprenait les **Ultimate Comics** là où il a laissé **Heroes** ? Loeb ou pas Loeb, il faut dire que de toute manière l'heure est a une certaine tonalité « télévisuelle » chez Ultimate Comics et que dans les coulisses Allan Heinberg et Damon Lindelof sont les parrains de la réorganisation, ayant participé aux réunions de brainstorming préparant la phase **Ultimate Comics**. Dans un premier temps, Loeb profite du fait qu'un certain nombre de personnages sont désormais sans attache, sans série fixe. Il pourra aussi bien utiliser d'anciens X-Men que d'autres héros de cet univers. Tout (que ce soit au niveau de Loeb ou de Millar) semble mener à des séries de groupes où les choses seront moins fixes, moins linéaires qu'elles pouvaient l'être ces dernières années dans **Ultimate X-Men** ou **Ultimate Fantastic Four**. La phase actuelle d'Ultimate Comics est donc avant tout une période de recomposition. Au moins sur le court et le moyen terme. Car à l'horizon se profilent d'ici 2011/2012 (Thor, Captain America, les Avengers) les nouveaux projets cinématographiques de Marvel... Et quand se posera à nouveau la question d'avoir des titres qui soient raccords avec ce qu'attend le public sorti des salles obscures, parteront-ils pour leur choix sur Ultimate Comics ou l'univers Marvel ? Pour de nombreuses raisons il n'est pas du tout certain qu'on attende à nouveau neuf ans avant de passer à la phase 3 d'Ultimate.

Xavier Fournier

Ci-dessus : les-New Ultimates version Frank Cho. Ci-dessous : le fin des Ultimate Fantastic Four.

"De l'épouse de Fury jusqu'à l'origine d'Œil-de-Faucon en passant par l'Ultimate Ghost Rider ou un tableau de chasse de Frank Castle plus chargé que jamais, il y a beaucoup de choses à utiliser là-dedans. Je suis impatient de voir tout ça sur les stands !"
MARK MILLAR,
(sur son forum Millarworld, le 25/11/09)

À L'IMAGE D'UN CHEF D'ORCHESTRE

CE N'EST RIEN DE DIRE QUE COINCER ROBERT KIRKMAN POUR UNE INTERVIEW EST UN DÉFI. L'HOMME EST TRÈS OCCUPÉ ET A FAILLI NOUS FAIRE FAUX BOND. MAIS NOUS AVONS PU LUI PARLER IN EXTREMIS POUR CE NUMÉRO. ET C'EST TANT MIEUX CAR SON ACTUALITÉ EST RICHE ET VARIÉE : LANCEMENT DE THE HAUNT, DÉBARQUEMENT DU MEGA-CROSSOVER IMAGE UNITED, RETOUR D'INVINCIBLE... SANS OUBLIER LES PROJETS TOP COW ET ÉVIDEMMENT WALKING DEAD. 51 MINUTES DE CONVERSATION DÉBONNAIRE ET AUSSI PASSIONNANTE QUE L'EST NOTRE HOMME.

BIO-REPÈRES

- Marvel Zombies
- Irredeemable Ant-Man
- Ultimate X-Men
- Wolf-Man
- Walking Dead
- Invincible
- The Haunt
- Image United

Vous venez enfin de lancer The Haunt avec Todd McFarlane. Cette série était annoncée depuis des années qu'est-ce qui a fait qu'il faille attendre quelque chose comme quatre ans depuis les premiers échos du concept ?
Vous savez, Todd est un type très occupé. Et il y a eu énormément de travail préliminaire. En réalité, nous avons réellement commencé à travailler sur le titre environ un an avant qu'il sorte. On voulait vraiment être certains qu'il tiendrait ses délais. Je dirais que, pour une fois, on a été responsables (*rires*).

Cela veut dire qu'il n'y aura jamais de retard ?
Oh, vous savez... Il sera en retard un jour, mais pas pendant un moment !

The Haunt repose sur l'opposition entre deux frères déjà assez atypiques avant que le fantastique fasse son apparition. Beaucoup de séries de super-héros commencent par se demander comment le personnage reçoit ses pouvoirs mais sur The Haunt, Invincible ou même sur Walking Dead ce sont les relations entre les personnages qui l'emportent. Comment construisez-vous un personnage ? Vous partez de quoi ?
Oh... c'est une bonne question ! En fait, je pars de ce qui m'intéresse personnellement, en espérant que ça intéressera le public. Généralement, je pars d'un archétype : le solitaire, l'aventurier, etc. Et puis j'ajoute progressivement tous les petits détails qui le rendront aussi unique que possible.

Certains critiques ont comparé The Haunt à un mélange de Spider-Man et 3D-Man, visuellement. Qu'en dites-vous ?
Oui, il y a certainement des similarité avec Spider-Man, en ce sens qu'il a un peu la même silhouette. Mais bon, il y a plein de personnages de comics qui ressemblent à ça, et la comparaison est donc un peu biaisée. Mais je pense que notre approche est assez originale.

Vous aimez les héros possédant une véritable épaisseur. Est-ce pour ça que, dans le premier numéro, vous passez du temps à poser vos personnages, avant d'en arriver à l'aspect super-héros de la chose ? Pour que les lecteurs puissent ressentir de l'empathie ?
Vous savez, au fond, je crois que dans la plupart des comics, le côté super-héros n'est là que pour débarasser le lecteur de la culpabilité liée au fait de lire un soap opera sous forme de bande dessinée. Je crois que tous les bons comics traitent davantage des héros que de leurs pouvoirs. Tous les comics les plus populaires traitent de problèmes relationnels, liés à la famille ou aux amours – le genre de trucs qui arrive aux vrais gens. On ne rajoute le côté super-héros que pour que les gens n'aient pas l'impression de lire un récit sur leurs vies.

Y a-t-il des lectures ou des personnages qui ont particulièrement influencé la création de The Haunt ? On pense évidemment à Brother Voodoo...
Hum, c'est un peu délicat. Pour le moment, les gens ne voient que ça, mais j'ai pas mal d'avance. Et, d'ici une dizaine de numéros, les gens verront que **The Haunt** a davantage à voir avec James Bond qu'avec **Brother Voodoo**. C'est plus un truc d'espionnage ou de science-fiction. Je ne compte vraiment pas me plonger dans les aspects horrifiques de l'histoire, les fantômes et tout ça – et j'en suis au numéro 20, pour l'instant.

Est-ce que The Haunt tient davantage du concept, ou est-ce vraiment un titre dans lequel vous comptez vous investir sur le long terme ?
J'ai définitivement un plan sur le long terme concernant le personnage. J'ai hâte que le premier arc soit terminé, parce que j'y ai planté un certain nombre de graines – que les gens auront remarqué ou non – qui vont germer dans le futur, dans une vingtaine de numéros. Donc, oui, je vois loin. Après, ça dépendra de la réaction des lecteurs. Mais j'aime concevoir des histoires à plusieurs niveaux, un peu comme dans **Invincible** ou **Walking Dead**.

Est-ce que The Haunt est connecté à l'univers Image ? Ou attendez-vous que le titre trouve son propre ton ?
Pour le moment, **The Haunt** ignore cet univers mais ne le contredit pas. J'attends que la série se tienne seule, et je ne vais pas m'amuser à placer d'autres héros à l'arrière-plan. Je pense que ça nuirait à ce que nous essayons de faire. Je préfère penser que, oui, le titre fait partie de l'univers Image, avec Spawn & co. Mais je le conçois davantage comme autant d'univers de poche, qui font que le lecteur n'a pas à se préoccuper de ce qui se passe dans d'autres séries s'il ne le souhaite pas.

Vous écrivez The Haunt, Invincible, Walking Dead mais aussi en ce moment vous travaillez sur Image United et les projets Pilot Season de Top Cow. Sauf erreur, ça fait sans doute de vous le scénariste "indé" le plus productif du moment. Comment gérez-vous votre cadence d'écriture ?
C'est vraiment une question d'urgence. J'essaye de tout faire avancer de concert mais parfois il faut gérer en fonction des délais. J'ai la chance d'avoir une bonne capacité de travail, parce que j'adore mon boulot. J'arrive à travailler 10 à 12 heures par jour, et pourtant j'ai aussi une femme et deux jeunes enfants. Je suis aussi beaucoup plus organisé qu'avant. Je travaille de 9 à 17 heures, puis je passe du temps avec ma famille et je re-travaille avant d'aller me coucher. Après, je ne peux pas réellement estimer combien de temps me prend une série comme **The Haunt**, parce que je n'écris

En haut : Image United, le mega-crossover avec tous les personnages fondateurs d'Image (moins les Wildstorm maintenant propriété de DC), dans une série où chaque créateur dessine son personnage aux côtés des autres. Une vraie gageure à réaliser…

Au centre : Astounding Wolf-Man.

Ci-dessus : The Haunt, un titre qui aura connu plusieurs faux départs avant d'arriver et… de rencontrer un succès surprise avec au moins 50 000 ex. vendus…

pas les découpages et les dialogues en même temps. Evidemment, quand je découpe, j'ai une bonne idée de ce que seront les dialogues, donc Todd peut se mettre au travail et envoyer les pages à Ryan pour l'encrage. Mais je ne travaille pas de la même manière sur toutes les séries. Ça me permet de conserver une certaine fraîcheur et d'éviter la routine. C'est aussi comme ça que je peux produire davantage.

Sur The Haunt, vous travaillez avec trois artistes (Todd McFarlane, Ryan Ottley et Greg Capullo). Ça doit certainement changer des choses, non ?

Le truc, c'est que Ryan dessine également **Invincible**. Greg Capullo a aussi ses propres projets et fait du design de jouets, et Todd McFarlane… Il est très occupé aussi. Aucun des trois n'aurait le temps de réaliser le titre tout seul. Mais, à trois, ça fonctionne. Je pense qu'ils cherchaient tous les trois une collaboration. Et puis bon, ici, avoir un dessinateur et un encreur est très courant, donc on ne fait jamais que rajouter une personne dans l'équation. Et puis c'est vraiment la philosophie de la série, pas un arrangement à la va-vite pour pallier à un retard – ce qui ne donne jamais un très bon résultat. Ici, je crois que si nous sommes parvenus à un si bon résultat, c'est parce que chacun peut s'investir à fond, tout en sachant qu'il peut s'appuyer sur les autres. Il y a donc moins de contraintes de temps.

En parlant de collaborations, ça nous amène à Image United. Voilà un autre comic qui a mis longtemps à se faire, précisément à cause de cet aspect. Combien de temps, exactement ?

Un an et demi, je dirais. Vous savez comment c'est : tout le monde était partant pour faire ce titre. Une semaine et demi plus tard, ils avaient la trame du premier numéro. Et ensuite, il a fallu dix-huit mois pour que les planches se fassent.

La coordination a été l'aspect le plus dur de ce travail ?

Pour moi, oui, définitivement. Ecrire des scénarios, ça va, c'est mon métier. Je fais ça tout le temps. Mais devoir sans arrêt appeler des gens, voir où ils en sont, ménager les egos. Bien sûr, je n'étais pas le seul à le faire, mais c'était difficile.

Evidemment, vous avez initié le projet. Mais vous n'avez jamais été tenté de tout arrêter ?

(*Rires*) Evidemment, il y a eu quelques fois où je me suis dit : « *Si seulement je pouvais revenir dans le temps et me tuer avant que je ne m'engage à faire ce comic, je le ferais bien !* » Dessiner les pages est bien plus dur que les écrire. Alors je n'ai pas vraiment le droit de me plaindre. Tout le monde ressentait la même pression. Mais elle a aussi aidé à produire le meilleur travail possible. Il est bien sûr arrivé qu'il y ait une ou deux erreurs ici ou là – un personnage qui est sur la page alors qu'il ne devait pas, et la page est finie… Et pourtant, il faut demander la correction. Mais bon, tout le monde savait que ce serait compliqué.

Personne n'a remis en cause le scénario ? Après tout, tous les artistes avec lesquels vous avez collaboré sur ce projet sont aussi capables d'écrire…

Etonnament, non. Il faut dire que, lorsque je me suis mis à écrire, nous avions suffisamment discuté de l'intrigue pour que tout le monde sache de quoi il allait être question. On a fait énormément de réunions, parce que chaque personnage appartient à son créateur donc, forcément, ils étaient assez préoccupés par leur devenir. Mais, globalement, ils m'ont laissé faire ce que je voulais. Ils savaient que je respecte assez les personnages pour ne pas faire n'importe quoi avec.

Il y a une trame finalement assez classique dans Image United #1, avec le nouveau héros, Fortress, qui débarque et qui accompagne la réunion des forces en présence. Est-ce que dans ce projet vous pensez réparer un peu les liens entre les différentes séries ? On a un peu tout eu ces dernières années chez Image, avec parfois l'implication que les persos étaient comme des voisins mais d'autres fois qu'ils habitaient différents univers…

C'est assez compliqué, en effet, parce que, chez Image, tout est basé sur les personnages. Certaines séries se déroulent en temps réel, d'autres non. Parfois, un personnage ne va pas vieillir pendant dix ans et, d'un coup, vous le retrouvez dix ans plus tard, avec des enfants… Je pense que l'univers Image existe au sein d'une continuité telle qu'elle devrait être appliquée chez Marvel ou DC. Si un événement se produit, il existe dans toutes les séries, mais il n'y a pas d'obligation de montrer que telle ville a été détruite, ou quelque chose du genre. Cela n'affecte pas les titres négativement. C'est ce que nous avons essayé de faire avec **Image United**.

Ce qui veut dire qu'il y aura des suites, des conséquences d'Image United ?

Je ne peux évidemment pas vous en dire beaucoup plus à ce stade, mais il n'y aura pas de série directement dérivée d'**Image United**. En revanche, cela changera des choses pour certains personnages, oui.

Lorsque vous avez eu l'idée d'Image United, il y a quelques années, quelle était la première image que vous aviez en tête ?

Bon, soyons clairs. Ce sont les autres qui m'en ont parlé, Erik Larsen en tête, donc, au début, le concept était surtout de rassembler tous les personnages, qui seraient dessinés par leurs créateurs originaux. Donc, même en commençant à développer l'histoire,

la seule image que j'avais en tête était celle de la première double page : tous les personnages ensemble. Parce que je voulais que le lecteur voie très vite ce qu'on allait lui proposer : des personnages cool, faisant des choses cool dans une série pleine d'adrénaline. Normalement, dans un crossover, vous commencez par établir la menace et les héros se rassemblent en réaction. J'ai rapidement pensé que nous ne devions pas aller dans cette direction, quitte à choquer quelques personnes au passage.

Walking Dead continue d'être un succès. La dernière fois que nous en avons parlé (CB#49,NDLR) , vous nous disiez avoir un plan sur 20 ans pour cette série ! Est-ce toujours le cas ou ce plan a-t-il changé ?

Je suis toujours ce plan. Cela dit, il m'arrive évidemment d'opérer de légères modifications dans l'ordre des événements. Je comparerais ça à la pose de rails pour un train. J'essaie d'en poser autant que possible parce que ça m'indique où va le train. Mais, en même temps, il avance suffisemment lentement pour que je puisse, de temps en temps, rajouter une section de rail ici ou là, sans dévier de la destination finale. Si, pendant que j'écris, quelque chose me frappe, que je décide que tel personnage va faire telle chose, je changerai le plan, parce que j'aime que les personnages dictent leurs propres lois, au bout d'un moment.

Est-ce que les réactions des lecteurs influent aussi sur les événements ?

Absolument, complètement, à 100%... pas ! (rires) Entendons-nous bien, ce n'est pas du mépris mais, en tant que lecteur, je n'aurais jamais voulu influer sur la vision d'un auteur. Il est arrivé que les lecteurs devinent ce que j'étais en train de faire. Mais bon, un type qui a trouvé, et BO qui vont le lire ? Ce n'est pas pour ça que je vais dériver de mon plan. Je sais ce que je veux faire de mes personnages. Je les connais mieux que n'importe quel lecteur. Je ne vais pas faire quelque chose qui me contrarie et, malgré ça, j'ai la chance d'avoir encore une fanbase énorme.

Vous avez déjà pensé à un spin-off comme ce que peut faire Mike Mignola sur Hellboy ? Une mini-série qui montrerait d'autres personnages dans le même univers ou bien des protagonistes qu'on a perdu de vue ?

J'y ai pensé, pour être franc. Mais la série est comme elle est. Elle repose sur les interactions entre les personnages dans un cadre restreint. Et si c'est pour faire la même chose, avec d'autres personnages, dans une autre série, j'aurais l'impression de ne le faire que pour l'argent. Bon, je ne vais pas vous mentir, c'est toujours quelque chose que je peux faire... (*Rires*) En fait, je suis assez fier que la série ait rencontré ce succès en restant proche de ce qu'elle était au départ, un seul titre. J'ai vu d'autres bouquins avoir du succès, se diversifier, et finalement s'effondrer. En fait, je crois que je préférerais faire sept nouvelles séries plutôt que tenter un spin-off de **Walking Dead**.

Après tant d'années, arrive-t-il que les personnages vous dictent l'histoire ?

C'est arrivé une fois. J'essayais de parler d'un certain thème, mais ça ne marchait simplement pas avec le personnage concerné. Je me disais : il va faire ci, ou ça... Mais ce personnage, qui n'est qu'un fragment de mon imagination, se foutait littéralement de moi ! « *Ton histoire est nulle, fais quelque chose d'autre !* » (*Rires*) C'est intéressant, ça permet de créer des situations que je n'attendais pas.

Du côté d'Invincible, entre la réapparition du dessinateur Cory Walker, le co-créateur du personnage, le temps d'un arc et par ailleurs la parution d'un one-shot intitulé "Invincible Returns" où le héros va retrouver son costume originel. Vous avez la nostalgie des premiers temps de la série ?

Oui... **Invincible** a ça de particulier... Je suis un bien plus grand fan de comics de super-héros que des comics d'horreur, à la base. Je ne suis pas en train de vous dire que j'aime moins **Walking Dead** – ne serait-ce que parce que mon titre favori est toujours celui que je suis en train d'écrire. Mais **Invincible**, c'est le comic-book que je voulais faire quand j'avais 12 ans, quand je n'étais que lecteur. Et avoir pu mettre en place toutes ces intrigues, faire tout ce que j'ai fait avec les personnages, a été extrêmement gratifiant. J'ai pu faire tout ce que je voulais, et je peux encore continuer. Je suis vraiment heureux et reconnaissant d'avoir cette opportunité.

Vous annoncez pour 2010 l'arrivée de la "guerre Viltrumite", qui est un plot initié depuis longtemps dans Invincible. Au moment de matérialiser une intrigue annoncée depuis si longtemps vous n'avez pas une pression particulière après avoir autant joué sur l'attente ?

(*Rires*) Il y a environ un an, je me suis assis et je me suis dit : « *Bon, je vais démarrer la guerre Viltrumite bientôt. Je devrais sans doute tout reprendre, pour voir vraiment de quoi va être fait cet événement sur lequel j'ai travaillé depuis le premier numéro, et m'assurer que tout concorde, pour commencer à préparer la chose plus concrètement* ». Et à partir du numéro 44, j'ai vraiment commencé à planifier tous les détails, donc je peux vous promettre que ça va venir ! C'est le plus long story-arc que je n'ai jamais mis en place dans une série, et il y a pas mal de bons rebondissements, on a introduit pas mal de nouveaux personnages, remis sur le devant de la scène chaque Viltrumite encore en vie qui est apparu dans les pages de la série. Cela va être un truc très science-fiction, tourné vers l'espace. Je suis très excité, et ça va être formidable !

Vous ne vous êtes jamais dit : « Et si, finalement, je faisais complètement autrement. Tant pis

Ci-dessus : Murderer, le premier titre du le Pilot Season 2009/2010. Cette année, tous les titres sont écrits par Robert Kirkman et les dessins sont de Marc Silvestri. Les lecteurs votent ensuite pour leur projet préféré et celui-ci a droit à sa mini-série.

pour la guerre Viltrumite ! » ?

Jamais ! A aucun moment, depuis que j'écris des comics ! Il peut m'arriver, une fois une histoire finie, de me demander comment elle aurait été si j'avais changé telle ou telle chose. Mais si je le faisais en cours d'écriture, le château de cartes s'écroulerait, et je serais un auteur fini. Je continue de me projeter en avant, et de suivre la voie que j'ai tracé. Cela m'est arrivé une fois, quand j'écrivais **Ant-Man** pour Marvel, que mon éditeur, Tom Brevoort, n'aime pas ce que j'avais fait, et j'ai dû réécrire tout le premier numéro – une sorte de version alternative. Mais jamais sur mes propres titres.

Vous participez aussi cette année à la Pilot Season de Top Cow en lançant cinq personnages dans des épisodes spéciaux. Les autres années, les spéciaux étaient réalisés par des scénaristes différents et l'idée était que le public déterminait quel titre revenait sous la forme de mini-séries. Comment se fait-il que les choses soient si différentes cette année ? C'est venu de vous ou de Top Cow ?

Ce qui s'est passé, c'est qu'à l'époque je travaillais pour Marvel, mais je voulais retourner faire mes propres séries. J'avais une liste de 15 ou 20 idées que j'aurais voulu faire. Et il était absolument impensable de les réaliser toutes. Je voulais une sorte d'audition, qui me permette de déterminer lesquelles allaient survivre. Et je me suis souvenu que Top Cow avait déjà un principe similaire. Alors, j'ai pris cinq idées, et j'ai écrit quatre épisodes pilotes qui présentaient le coeur de l'histoire, à chaque fois. Et je laisse les fans décider laquelle va se développer. Les gens chez Top Cow étaient assez excités à cette idée. J'aime bien le fait de donner du pouvoir aux fans, de les laisser décider.

Le héros de Murderer est un type qui entend des voix dans sa tête et qui tue pour la bonne cause. Est-ce que ce serait un peu le Dexter des comics ?

Oh mon dieu, vous avez raison, ça ressemble un peu à Dexter ! Mais il y a aussi des super-pouvoirs en jeu, alors disons que c'est un super-Dexter. Mais, en vérité, il tue des gens qui le méritent, mais c'est vraiment pour des raisons égoïstes. Parce que ses pouvoirs sont hors de contrôle et, s'il tue, les choses reviennent à la normale pendant un moment.

En haut : Invincible, la première série de super-héros en creator-owned de Kirkman. Il a failli y laisser sa chemise vu l'échec commercial des 12 premiers numéros. Et, à partir du #13, les ventes ont commencé à grimper et la série est devenue une des valeurs sûres d'Image.

Ci-dessus : Damonic, un autre one-shot de la Pilot Season de Top Cow.

Récemment, nous parlions à Rick Remender, qui nous faisait part d'une théorie selon laquelle le scénario détermine de lui-même la durée d'une série. Et que, une fois la bonne mesure atteinte, il ne revenait pas dessus. Quelle est votre opinion là-dessus, vous qui écrivez des séries très longues ?

Il me paraît clair que je suis loin d'avoir la même honnêteté ! (*Rires*) On en discute souvent avec Brian K. Vaughan. Il est capable d'écrire une excellente série comme **Y the Last Man**, et de dire : *« Ça durera 60 numéros, et c'est fini ! »* Moi, je dis que tant que ça nourrit ma famille... Blague à part, je ne fais pas ça pour l'argent. Ecrire des comics, c'est mon métier. J'ai lu beaucoup de comics, enfant, et les comics que je lisais ne finissaient jamais. Et ça marchait. Les comics étaient auto-contenus – j'en reviens à mon approche soap opera. Aux Etats-Unis, nous en avons qui ont démarré dans les années 20, à la radio, qui ont continué à la télé, et qui continuent encore aujourd'hui. J'aime ce genre d'histoires, et c'est ce que j'aime écrire. C'est sympa à faire.

Et pourtant, un auteur seul ne peut tenir qu'un temps. Même Stan Lee a arrêté d'écrire certaines séries après, parfois, plus de 100 numéros. Vous vous voyez dépasser ces records ?

Bien sûr ! (*Rires*) J'adorerais atteindre le millier de numéros sur une série. J'écrirai **Invincible** et **Walking Dead** jusqu'à ce que je n'ai plus la moindre idée. Et puis je m'arrêterai. Je ne me vois pas les écrire à vie, et autant **Walking Dead** s'arrêtera quand je serai à sec, autant j'aimerais bien confier les rênes d'**Invincible** à quelqu'un d'autre lorsque je n'aurai plus d'idées. Parce que j'aime l'idée d'une série de super-héros qui continue à l'infini. Je mourrai heureux si, au même moment, paraît **Invincible #1200**, que la série ne ressemble plus à rien et que tout y a été vu et revu. Ce serait parfait !

Faites un hebdomadaire, vous y arriverez plus vite !

(**Rires**) Non, ça, ça serait dingue. Blague à part, si vraiment je sens que je n'ai plus d'idées, j'arrêterai ces titres, si je sens que ça commence à craindre. En même temps, sur **Walking Dead**, depuis le numéro 12, les gens disent : *« Oui, c'est sympa, mais je ne vois pas ce truc continuer »*. Mais les gens n'ont pas l'air de se lasser, et moi non plus, donc ça pourrait continuer pendant des années. Après tout, dans la vie, des choses arrivent tous les jours, qui font avancer l'histoire. Et **Walking Dead** concerne la vie d'un groupe.

Cela dit, il arrive que des séries s'arrêtent : le numéro 25 de Wolf-Man sera le dernier...

C'est vrai. Mais là, ce n'est pas un cas de panne d'idées. C'est simplement que j'ai atteint un point où l'histoire me paraissait devoir s'arrêter. Il est arrivé, sur **Walking Dead**, que des événements majeurs relancent des storylines d'elles-mêmes, et me poussent à continuer. Là, je pense que j'ai atteint une conclusion naturelle, sur **Wolf-Man**. J'aurais pu continuer mais ça aurait un côté forcé.

En cette fin 2009, Marvel sort un X-Force Annual que vous avez écrit. Hors, cela fait des mois que vous avez annoncé votre intention de ne plus travailler pour une firme comme Marvel et de vous concentrer sur le creator-owned. C'est une histoire qu'ils avaient au frigo ? Vos principes de ne plus travailler pour Marvel sont toujours d'actualité ? Est-ce que vous continuez de lire les titres mainstream ?

Oh oui, bien sûr ! J'ai grandi en les lisant. Je lis toujours du Spider-Man, les Vengeurs. Si on m'indique que tel titre est intéressant en ce moment, je vais lui donner sa chance et, si ça me plaît, continuer. Je respecte ce que fait Marvel, et il y a toujours plein de gens bien là-bas. Je ne veux pas que les gens arrêtent de lire du mainstream, parce que c'est le coeur de cette industrie. Par contre, je pense que cette même industrie a désespérément besoin de sang neuf. C'est le cas en Amérique aussi, on a besoin de nouvelles idées pour une nouvelle génération.

Oui, mais le creator-owned représente un vrai risque pour les créateurs. Ici, en France, les créations appartiennent moitié à l'éditeur, moitié à l'artiste. Aux Etats-Unis, vous avez peu de solutions intermédiaires.

Vous avez raison. Mais je dis toujours que si j'y arrive, d'autres le peuvent aussi. Il y a plein de créateurs, ici ou à Montréal, par exemple, qui font plein de choses qui pourraient avoir un succès encore bien supérieur au mien.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky et Antoine Maurel.

ANT-MAN

VOUS VOUS DEMANDEZ PEUT-ÊTRE CE QUE FAIT ANT-MAN DANS LA RUBRIQUE "HÉROS OUBLIÉ" ALORS QUE, POURTANT, CE MEMBRE FONDATEUR DES VENGEURS (DEVENU PLUS RÉCEMMENT LA NOUVELLE GUÊPE) NE PEUT DÉCEMMENT PAS PASSER INAPERÇU DANS L'HISTOIRE DES COMICS. ET POURTANT NON, L'OBJET DU DÉBAT CETTE FOIS-CI, C'EST BIEN ANT-MAN (PERSONNAGE MICROSCOPIQUE RECONNAISSABLE À SON COSTUME ROUGE). SAUF QUE CET ANT-MAN LÀ N'A PAS DÉBUTÉ CHEZ MARVEL MAIS CHEZ LE CONCURRENT DE COMICS...

Remettons les choses dans l'ordre. À l'origine, il y a le scientifique Henry Pym réduit à une taille miniature et piégé au fond d'une fourmilière dans **Tales To Astonish #27** (janvier 1962), dans le cadre d'une histoire « jetable » pour laquelle Marvel n'envisageait pas de suite (en tout cas pas au départ). D'une part, Henry Pym arrivait bien après le héros Atom de DC mais par ailleurs l'idée était plutôt d'émuler le ton du film **L'Homme qui rétrécit.** Pym n'était pas supposé faire d'autres apparitions mais Marvel allait le ressortir quelques mois plus tard pour servir de base à un nouveau super-héros. Mais ces plans auraient bien pu être mis en pièces par la parution de **Batman #156** (juin 1963), édité par DC Comics. Dans ce numéro, le scénariste Bill Finger et le dessinateur Sheldon Moldoff produisent en effet une histoire dans laquelle Batman a disparu et Robin tombe sur un personnage jusque-là inconnu : un héros minuscule au costume rouge nommé Ant-Man. Assez rapidement, Robin se demande si l'apparition de cet Ant-Man n'est pas à rapprocher de la disparition simultanée de Batman et en vient à se convaincre que le nouveau héros est peut-être son mentor qui aurait été secrètement « réduit ». Du coup, Robin et Ant-Man luttent ensemble contre quelques gangsters avant qu'on ne découvre qu'il s'agit d'une supercherie. Ant-Man est en réalité un criminel nommé Jumbo Carson qui a forcé un scientifique à le miniaturiser de manière à se faire passer pour un héros puis pouvoir commettre des crimes sans pouvoir être soupçonné. Tout le monde peut voir qu'Ant-Man ne mesure que quelques centimètres. Il suffira à Jumbo Carson de reprendre sa taille normale après les crimes pour ne pas être soupçonné. L'ennui, c'est que Carson a forcé le savant à le réduire sans s'occuper de savoir si un antidote était réellement au point. L'histoire s'achève sur Ant-Man non seulement vaincu par Robin mais réalisant également qu'il ne pourra pas reprendre une taille humaine. Au lieu d'être dégiguré comme le Joker ou Double-Face, la taille d'Ant-Man lui servirait de handicap permettant de le caractériser. Cette conclusion démontrait que Bill Finger avait visiblement dans l'idée de réutiliser le personnage et, en tout cas, de laisser la porte ouverte pour un retour possible d'Ant-Man dans la galerie des adversaires de Batman & Robin. Seulement, voilà...

BATMAN
"ROBIN'S IN TROUBLE! I MUST GO THERE!"
"AS JIMMY PLEDGES 'THROUGH THE SHAPES AND INTO THE CRIMSON BEYOND'..."
"BOOM!" "RELAX, ROBIN— HE WON'T GO ANYWHERE NOW!"
HOLY SMOKE! A TINY THUMB PRINT! IT'S ANT-MAN!
"CRACK!"
"THEN, WITHOUT WARNING..."
"AND SO, ANT-MAN, YOU'RE CONVENIENTLY OUT OF THE PICTURE! I'LL HAVE NO TROUBLE FROM YOU NOW!"
"AND NOW, I, JUMBO CARSON, CAN RULE THE WORLD!"
"THE BRAIN WAVES ARE STRONGER! AT LAST, I'M NORMAL SIZE AGAIN!"
"I KNEW I'D BE BACK! I'LL BE RULING THE WORLD! JUMBO CARSON IS BACK!"
"I'LL BE RULING THE WORLD! JUMBO CARSON IS BACK!"

Marvel avait en effet transformé son Henry Pym en Ant-Man depuis **Tales to Astonish #35** (septembre 1962). Ou bien Finger n'était pas au courant qu'il existait déjà un Ant-Man ailleurs... Ou bien il s'agissait d'une sorte de « retour à l'envoyeur », une manière de se venger de Marvel pour avoir osé copier les pouvoirs de Atom. D'autant plus qu'à l'époque Marvel était un outsider dans le domaine de l'édition et que sa puissance commerciale ne lui permettait pas encore de montrer les dents face à un DC Comics bien plus actif. Au demeurant, on pourrait penser que ce seul fait assura à Jumbo Carson un rapide passage par la case « oubli ». Mais s'il est vrai que l'apparition de cet Ant-Man de DC n'eut jamais de suite réelle, l'éditeur n'avait visiblement pas renoncé à l'utiliser puisque cette histoire fut réimprimée en 1966 (**Batman #185**). Il est donc clair que (dans les premières années en tout cas) DC n'entendait pas arrêter d'utiliser le personnage sous le seul prétexte que Marvel avait un héros du même nom. Vers la fin des années 60, pourtant, Marvel quitta son statut de « *petite maison qui monte* » pour devenir un concurrent plus que sérieux en termes de ventes. C'est aussi l'époque où DC et Marvel s'entendirent pour déposer conjointement le mot « *super-héros* » de manière à empêcher d'autres éditeurs de l'utiliser. Marvel étant redevenu un géant, DC ne fit plus mine de ressortir son personnage microscopique. Encore qu'un retour ne serait pas hors de question. Jumbo Carson, toujours coincé à sa taille minuscule, pourrait aussi bien revenir un jour. S'il est certain que Marvel, détenteur des droits du nom Ant-Man, ne se laisserait plus faire, il suffirait de rebaptiser ce cher Jumbo d'un nouveau pseudonyme comme « Red Ant », « Mister Ant » ou quelque chose du genre...

Xavier Fournier

NOUVEAUX VENGEURS

CAPTAIN AMERICA

SPIDER-MAN

MISS MARVEL

SPIDER-WOMAN

WOLVERINE

LUKE CAGE

RONIN

OISEAU MOQUEUR

IRON FIST

Un jour, les plus grands héros de la Terre durent s'unir contre une menace commune ! Ce jour-là, les Vengeurs sont nés, affrontant les ennemis qu'aucun super-héros ne pourrait vaincre seul !

BRIAN MICHAEL BENDIS
SCÉNARIO

JIM CHEUNG
DESSIN

MARK MORALES
ENCRE

JOHN RAUCH
COULEURS

JIM CHEUNG & LAURA MARTIN
COUVERTURE

FULL FX STUDIO
TRADUCTION & LETTRAGE

IRENE LEE
PRODUCTION

JEANINE SCHAEFER

TOM BREVOORT

JOE QUESADA

DAN BUCKLEY

ALAN FINE

RÉDACTION USA

VENGEURS NOIRS

IRON PATRIOT

SPIDER-MAN

ŒIL-DE-FAUCON

MISS MARVEL

WOLVERINE

ARES

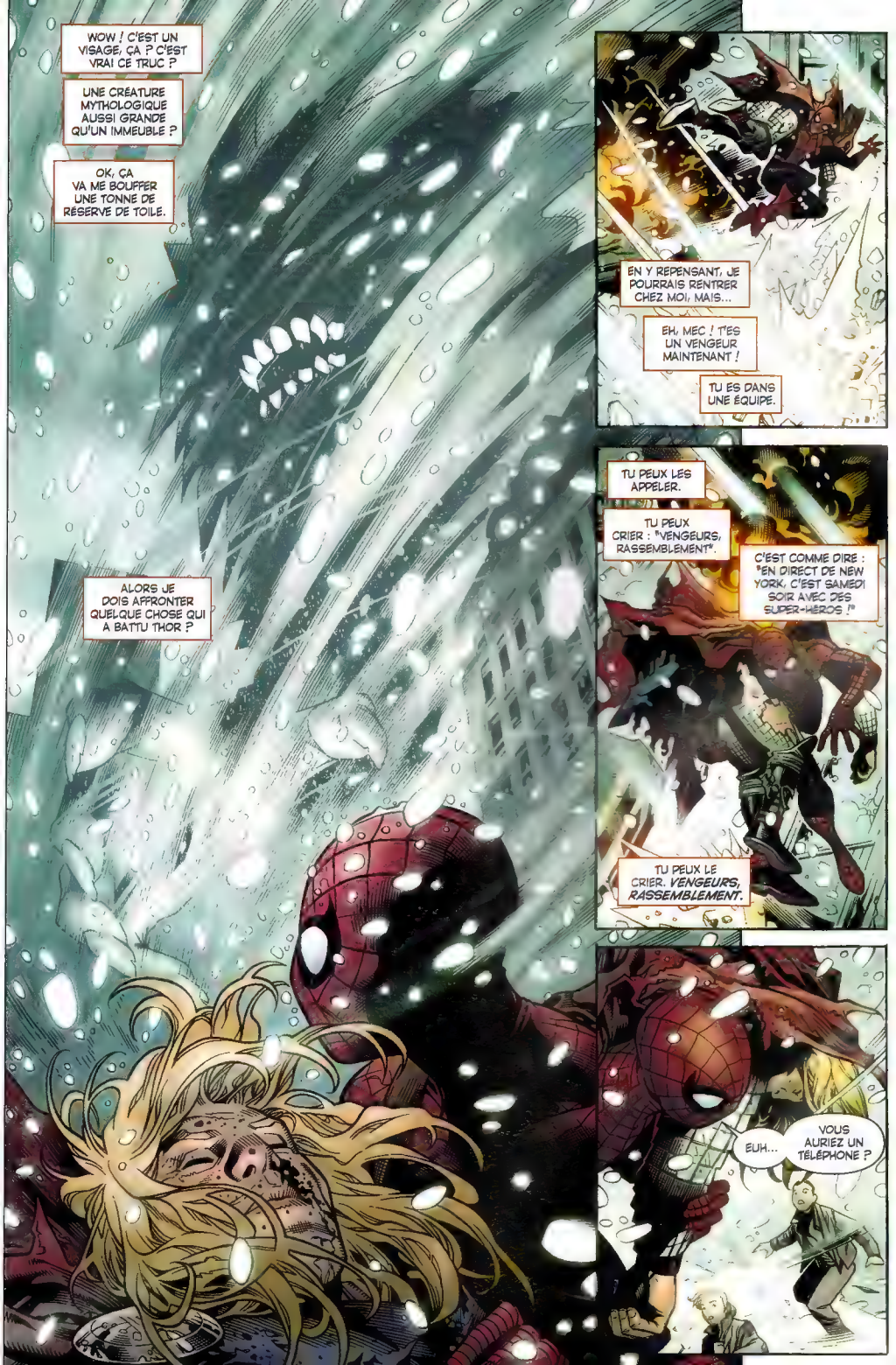
CAPTAIN MARVEL

SENTRY

© 2009 Marvel Characters, Inc. All Rights reserved. All characters featured in this issue and the distinctive names and likenesses thereof, are properties of Marvel Characters, Inc. All Rights reserved. www.marvel.com. This publication is under license from Marvel Characters, Inc. through Panini S.P.A, Italy.

VOUS SAVEZ, JE NE SUIS PAS UN EXPERT DE LA MÉTÉO.
JE SUIS UN GARS NORMAL QUI A ÉTÉ MORDU PAR UNE ARAIGNÉE RADIOACTIVE, QUI LUI A DONNÉ DES POUVOIRS ET QUI PEUT SE BALANCER À L'AIDE DE TOILES...
... DE MON INVENTION...
MAIS ON DIRAIT QU'IL FAIT PLUS FROID QUE D'HABITUDE À NEW YORK.
OK, IL NEIGE À PRÉSENT.
DE LA NEIGE AU MOIS DE MAI, C'EST MAUVAIS SIGNE. JE SAVAIS BIEN QUE LE RÉCHAUFFEMENT PLANÉTAIRE C'ÉTAIT DE LA FOUTAISE...
EH ! C'EST TOI LE RESPONSABLE DE TOUT ÇA ?
MOI ?
VOUS DEVEZ ME CONFONDRE AVEC...
BOOM
BOOM ?
KRAKOOM
KRAKOOM ?
KRAKOOM, CE N'EST PAS BON NON PLUS.
EST-CE UN... ?
À COUVERT !

THOR.
THOR... EH, C'EST MOI...
SPIDER-MAN. NOUS AVONS COMBATTU ENSEMBLE.
GRAND FAN.
TU VAS BIEN ?
BON SANG ! THOR LE DIEU DE LA FOUDRE LE VÉRITABLE DIEU DE LA FOUDRE A ÉTÉ VAINCU
SON POUVOIR EST PLUS GRAND QUE JAMAIS.
QUI A BIEN PU BOTTER LES FESSES ASGARDIENNES DE THOR ET LE METTRE K.O. ?
IL EST REVENU SUR TERRE AVEC UN POUVOIR QUE LE DIEU DE LA FOUDRE NE POUVAIT SURPASSER.
JE SUIS SÛR QUE TU JOUES LE MODESTE...
MINCE...


WOW ! C'EST UN VISAGE, ÇA ? C'EST VRAI CE TRUC ?
UNE CRÉATURE MYTHOLOGIQUE AUSSI GRANDE QU'UN IMMEUBLE ?
OK, ÇA VA ME BOUFFER UNE TONNE DE RÉSERVE DE TOILE.
ALORS JE DOIS AFFRONTER QUELQUE CHOSE QUI A BATTU THOR ?
EN Y REPENSANT, JE POURRAIS RENTRER CHEZ MOI, MAIS...
EH, MEC ! T'ES UN VENGEUR MAINTENANT !
TU ES DANS UNE ÉQUIPE.
TU PEUX LES APPELER.
TU PEUX CRIER : "VENGEURS, RASSEMBLEMENT".
C'EST COMME DIRE : "EN DIRECT DE NEW YORK, C'EST SAMEDI SOIR AVEC DES SUPER-HÉROS !"
TU PEUX LE CRIER. *VENGEURS, RASSEMBLEMENT.*
EUH...
VOUS AURIEZ UN TÉLÉPHONE ?

LES VENGEURS
dans "LES CHOSES SONT AINSI FAITES..."

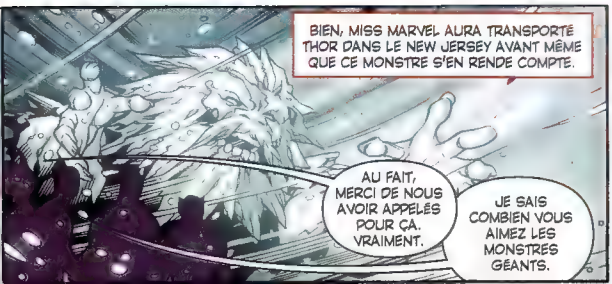
BON SANG !
JE SUIS UN POÈTE.
BIEN DIT.
QU'EST-CE QUE C'EST ?
EN FAIT... JE SAIS CE QUE C'EST. C'EST UN DIEU DE GLACE NORDIQUE.

QUAND J'ÉTAIS ŒIL-DE-FAUCON, LES VENGEURS ONT COMBATTU CETTE CHOSE.
OK. ALORS DIS-NOUS COMMENT VOUS L'AVEZ BATTU LA PREMIÈRE FOIS ET NOUS...
EH BIEN... UN GÉANT DE FEU EST APPARU ET ILS SE SONT AFFRONTÉS DANS UNE AUTRE DIMENSION.
TU CONNAIS UN DIEU DE FEU ?
NON.
DONC, CE QUE TU DIS NE NOUS AIDE PAS DU TOUT.

OK, LES GARS...
NOUS DEVONS ALLER DANS LES RUES ET AIDER LES GENS À SE METTRE À L'ABRI.
OÙ EST LE TISSEUR ?

YO YO.

CETTE CHOSE EN A APRÈS THOR ?
TU CROIS ?!
JE VAIS L'EMMENER LOIN D'ICI, EN SÉCURITÉ !


BIEN, MISS MARVEL AURA TRANSPORTÉ THOR DANS LE NEW JERSEY AVANT MÊME QUE CE MONSTRE S'EN RENDE COMPTE.
AU FAIT, MERCI DE NOUS AVOIR APPELÉS POUR ÇA. VRAIMENT.
JE SAIS COMBIEN VOUS AIMEZ LES MONSTRES GÉANTS.

LA VRAIE QUESTION, C'EST : "QUE FAIT-ON MAINTENANT ?"
EH, CAGE, TU ME DONNERAIS UN COUP DE POUCE ?

C'EST QUOI ÇA ?
UN VIEUX TOUR QUI MARCHE TOUJOURS.
OK. EFFICACE. C'EST ÇA
HHURRAAAGGHHH !!
OH !
OUAIS, JE PENSE QUE NOUS SOMMES UN PEU DÉPASSÉS LÀ.
MAIS ON NE PEUT PAS RESTER ICI À NE RIEN FAIRE.
SANS VOULOIR TE DÉCEVOIR, ON NE FAIT PAS GRAND-CHOSE.
OH, OH.
MAINTENANT, NOUS AVONS UN DIEU TRÈS EN COLÈRE ET WOLVERINE N'EST PAS RESSORTI DE L'AUTRE CÔTÉ !

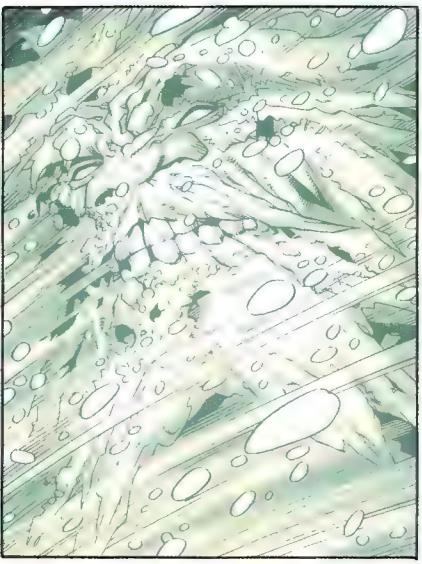
CHUNK
LIVRAISON EXPRESS.
JE CROIS QU'IL NOUS A VUS.
SOYEZ PRÊTS À VOUS METTRE À L'ABRI.
SPOOSH

WHOA !
SENTRY.
L'HOMME DOTÉ DU POUVOIR D'UN MILLION DE SOLEILS.
OU D'UN MILLIER DE SOLEILS. OU DE MILLE MILLIONS DE SOLEILS...
EN TOUS CAS, ÇA FAIT *BEAUCOUP* DE SOLEILS
WHOA.
... LES VENGEURS NE DOIVENT PAS ÊTRE LOIN.
MAIS SPIDEY, JE PENSAIS QUE C'ÉTAIT *TON* ÉQUIPE LES VENGEURS ?
EH BIEN, *NOUS* LE SOMMES !
MAIS CETTE ÉQUIPE, C'EST UNE AUTRE HISTOIRE. CES TYPES, ACCROCHEZ-VOUS, SONT DES SUPER-HÉROS SOUTENUS ET RECONNUS PAR LE GOUVERNEMENT.
MAIS, NOUS SAVONS QUE C'EST *FAUX*.
LA PLUPART D'ENTRE EUX SONT DES CRIMINELS. LES PIRES CRIMINELS.
LE TYPE DANS CETTE ARMURE ? C'EST NORMAN OSBORN. *NORMAN OSBORN !* ÇA VOUS DIT QUELQUE CHOSE ? ÇA DEVRAIT... C'EST *LE BOUFFON VERT !*

JE SAIS.
SI SENTRY EST ICI...
...OUS PRENONS LE RELAIS.
ET VOUS ÊTES TOUS EN ÉTAT D'ARRESTATION.
MAIS POUR CERTAINES RAISONS, IL EST DEVENU L'HOMME LE PLUS POPULAIRE DE LA PLANÈTE.
ET IL S'EST MIS À ASSEMBLER UNE ÉQUIPE DE VENGEURS, COMPOSÉE DE VILAINS ANONYMES.
CE SPIDER-MAN, LÀ-BAS... C'EST EN FAIT VENOM. OH, OH.
ET LE TYPE DÉGUISÉ EN ŒIL-DE-FAUCON ? IL S'AGIT DE L'ASSASSIN BULLSEYE. OUAIS !! C'EST VRAI !
ET CETTE MISS MARVEL... AVANT, ELLE S'APPELAIT MOONSTONE.
ET CE N'EST PAS WOLVERINE. C'EST LE FILS DE WOLVERINE.
AVANT-HIER, JE NE SAVAIS MÊME PAS QUE NOTRE WOLVERINE AVAIT UN FILS !
UN FILS TELLEMENT EN COLÈRE APRÈS SON PÈRE QU'IL S'EST EMBARQUÉ DANS CETTE AFFAIRE.
OH, CE CAPTAIN MARVEL. C'EST UN EXTRA-TERRESTRE.
IL SEMBLAIT ÊTRE UN GENTIL D'INGUE AVANT QU'IL NE S'ASSOCIE AVEC OSBORN.
L'AUTRE, C'EST ARES. LE DIEU DE LA GUERRE.
OUI. LE VRAI. IL EST UN PEU FÊLÉ... COMME UN DIEU DE LA GUERRE, EN FAIT.
ET MAINTENANT, JE... EUH...

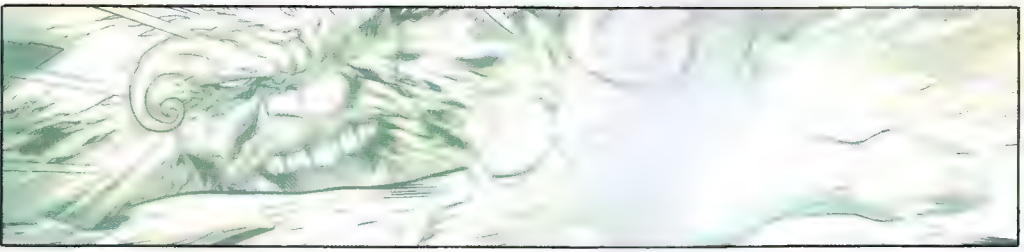
C'EST PARTI...
OH, POURQUOI N'IRAIS-TU PAS TRAÎNER TON NEZ VERT DE GOBELIN...
SILENCE, VOUS TOUS !
NOUS SOMMES TOUS EN GRAND DANGER. IL S'AGIT DE YMIR, LE GÉANT DE GLACE NORDIQUE.
JE L'AVAIS DIT.
OUAIS, NOUS LE SAVIONS DÉJÀ. QUE FAISONS-NOUS CONTRE ÇA ?
SI UNE TELLE FORCE ÉLÉMENTAIRE EST ICI, J'AI PEUR QUE NOUS NE PUISSIONS RIEN FAIRE DANS LE MONDE DES MORTELS.
EH, J'AI AIMÉ LE MOMENT OÙ BLOND'NET LUI A EXPLOSÉ LA TÊTE. REFAISONS-ÇA.
ÇA N'A PAS DE TÊTE. C'EST UNE FORCE ÉLÉMENTAIRE.
ÇA A UNE TÊTE. JE L'AI VUE.
SI NOUS L'ATTAQUONS...
VOUS PERDREZ.

MAIS NOUS NE POUVONS PAS RESTER ICI À NE RIEN FAIRE !
ÇA NE ME GÊNERAIT PAS.
JE SUIS FOLLE OU IL NOUS REGARDE ?



IL ME VOIT.

BIEN, IL SE RENDRA PEUT-ÊTRE COMPTE QU'IL EST TEMPS DE REMBALLER ET DE S'EN ALLER.
NON... JE CROIS QU'IL SAIT QUE JE SUIS UN ALLIÉ DU PUISSANT THOR.



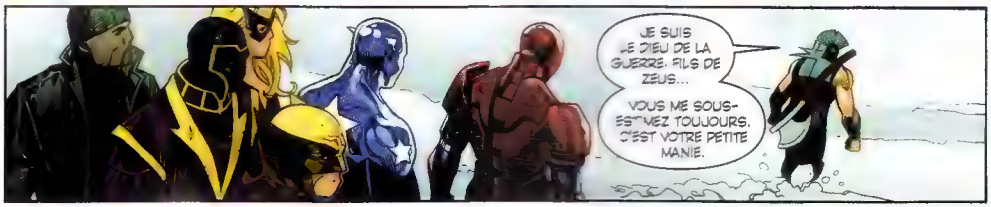
HAMM.E.R, ICI OSBORN. VOUS ME RECEVEZ ?
HAMM.E.R, ICI OSBORN. VOUS ME RECEVEZ ?
HMM...
TOI...
J'ATTENDS ÇA DEPUIS TROP LONGTEMPS...
OH, MEC, NON...

HYYAARRGGHH !!
JE VOUS L'AVAIS DIT.
PERSONNE NE SAIT CE QU'IL SE PASSE ICI ET QUE FONT-ILS ?
LAISSEZ-LEUR UNE SEULE OPPORTUNITÉ ET C'EST UN ALLER-SIMPLE POUR LA VILLE DES FOUS.
CRAC'K
DES FOUS ! TOUS !
ET MES POTES NE SONT PAS DU GENRE À SE LAISSER FAIRE !
LA PIRE BATAILLE DE BOULES DE NEIGE ENTRE VENGEURS.
STOP !

BOB, J'AI BESOIN D'UN PEU D'AIDE.
FSHAMM
ARFGH !
OK... OSBORN A FUMÉ L'UN DES SIENS.
JE NE L'AVAIS PAS VU VENIR.
DU CALME, GAMIN.
TU NE ME TOUCHES PAS !
CALME.
QUAND JE VOUS DONNE UN ORDRE, VOUS OBÉISSEZ !
MAIS TU AS DIT QUE NOUS POURRIONS...
QUAND JE VOUS DONNE UN ORDRE, VOUS OBÉISSEZ !
VOUS NE SAVEZ PAS OÙ NOUS SOMMES. VOUS NE SAVEZ PAS CE QU'IL SE PASSE.
SI JE VOUS DIS D'ARRÊTER, VOUS ARRÊTEZ !
VOUS ÊTES LES CHIENS ET JE SUIS LE MAÎTRE !
WOW ! VOUS SAVEZ QUE VOUS ÊTES CHEZ LES FOUS QUAND OSBORN EST LÀ LA VOIX DE LA RAISON.
C'EST VRAI.
VOUS VOYEZ OÙ NOUS SOMMES... VOUS VOYEZ CE QU'IL SE PASSE...

EUH... NON...
LE MONDE DES DIEUX ET LE MONDE DES HOMMES SONT EN TRAIN DE SE FONDRE L'UN DANS L'AUTRE.
NOUS NE SOMMES PLUS À NEW YORK.
NOUS SOMMES NULLE PART. DANS L'ENTRE-DEUX.
LE MONSTRE NOUS A ENVOYÉ DANS CE MONDE DE SA CRÉATION. IL NOUS A BANNIS.
QUE SE PASSE-T-IL ?
POURQUOI ? POURQUOI LE SOLEIL TOURNE ?
ALORS TU NE SAIS PAS ?
J'EN SAIS PLUS QUE TU N'EN SAURAS JAMAIS, MORTELLE.
COMMENT L'ARRÊTE-T-ON ?
NOUS TROUVONS THOR.
OUAIS, EH BIEN, JE NE LE VOIS PAS DANS LE COIN, DONC...
À PART ÇA...
L'ÉPÉE DU CRÉPUSCULE.

L'ÉPÉE PEUT L'ARRÊTER.
C'EST UNE ARME MAGNIFIQUE AU DESTIN IMMORTEL.
SI YMIR PENSE QU'IL PEUT CONTRÔLER LE MONDE DES MORTELS... IL DOIT POSSÉDER L'ÉPÉE.
PAR LE PASSÉ, THOR ET SON PÈRE, ODIN, ONT ÉTÉ CAPABLES DE VAINCRE UNE TELLE FOLIE EN LES MENAÇANT AVEC CETTE ARME.
ET OÙ TROUVERONS-NOUS CETTE...
PAR ICI.
L'ÉPÉE DU DESTIN...
OK...
COMMENT SAIS-TU TOUT ÇA ?

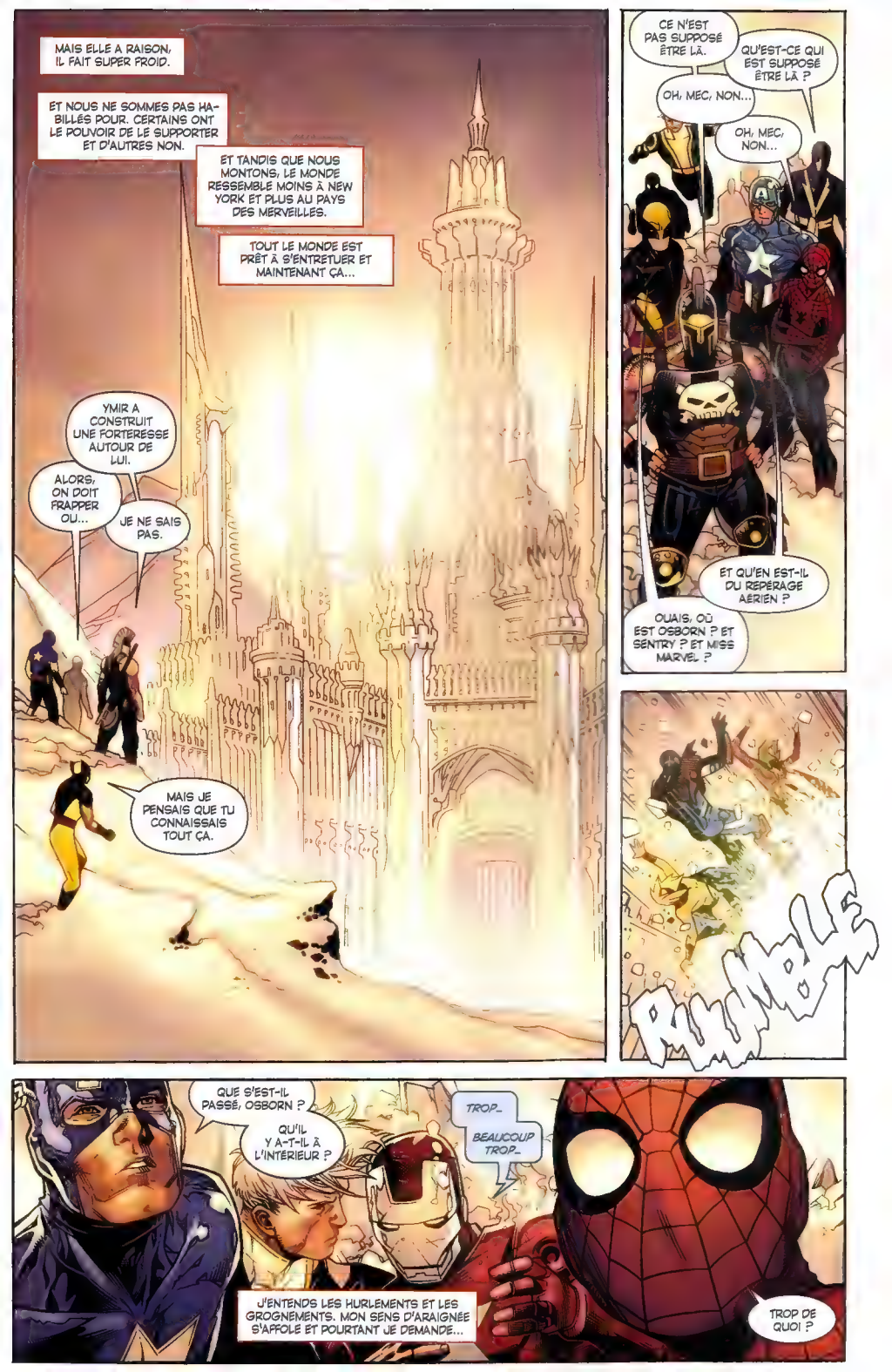

JE SUIS LE DIEU DE LA GUERRE. FILS DE ZEUS...
VOUS ME SOUS-ESTIMEZ TOUJOURS. C'EST VOTRE PETITE MANIE.

C'EST À TOI QU'IL PARLAIT.
C'EST À TOI QU'IL PARLAIT.
SENTRY ! MISS MARVEL ! DANS LES AIRS, AVEC MOI.
NOUS ALLONS FAIRE UN REPÉRAGE AÉRIEN... POUR VOIR OÙ IL SE DIRIGE.

MAIS ÉCOUTEZ, ET ÉCOUTEZ BIEN...
ÇA VAUT POUR VOUS TOUS... NOUS Y ALLONS
SI L'UN D'ENTRE VOUS, ET PEU IMPORTE LEQUEL, ATTAQUE L'UN DES AUTRES, JE L'EXÉCUTE
J'AI LE POUVOIR ET LE DROIT DE LE FAIRE. ET JE LE FERAI... ALORS NE TENTEZ RIEN.

BON, CE N'EST PAS TROP BIZARRE...
SI ÇA L'EST...
JE SAIS...
J'ESSAYAIS D'ÊTRE... OH.

ÇA NE FAIT PAS TROP "VENGEUR" SI JE DIS QUE J'AI TROP FROID ?
OUI.
UN PEU.
OUI.
LA FERME. AVANCEZ...


MAIS ELLE A RAISON, IL FAIT SUPER FROID.
ET NOUS NE SOMMES PAS HABILLÉS POUR. CERTAINS ONT LE POUVOIR DE LE SUPPORTER ET D'AUTRES NON.
ET TANDIS QUE NOUS MONTONS, LE MONDE RESSEMBLE MOINS À NEW YORK ET PLUS AU PAYS DES MERVEILLES.
TOUT LE MONDE EST PRÊT À S'ENTRETUER ET MAINTENANT ÇA...
YMIR A CONSTRUIT UNE FORTERESSE AUTOUR DE LUI.
ALORS, ON DOIT FRAPPER OU...
JE NE SAIS PAS.
MAIS JE PENSAIS QUE TU CONNAISSAIS TOUT ÇA.
CE N'EST PAS SUPPOSÉ ÊTRE LÀ.
QU'EST-CE QUI EST SUPPOSÉ ÊTRE LÀ ?
OH, MEC, NON...
OH, MEC, NON...
ET QU'EN EST-IL DU REPÉRAGE AÉRIEN ?
OUAIS, OÙ EST OSBORN ? ET SENTRY ? ET MISS MARVEL ?
RUMBLE
QUE S'EST-IL PASSÉ, OSBORN ?
QU'IL Y A-T-IL À L'INTÉRIEUR ?
TROP...
BEAUCOUP TROP...
J'ENTENDS LES HURLEMENTS ET LES GROGNEMENTS. MON SENS D'ARAIGNÉE S'AFFOLE ET POURTANT JE DEMANDE...
TROP DE QUOI ?

J'Y VAIS !
COUVREZ-MOI !
COUVRE-LE !
JE DOIS LE COUVRIR ?
VAS-Y !

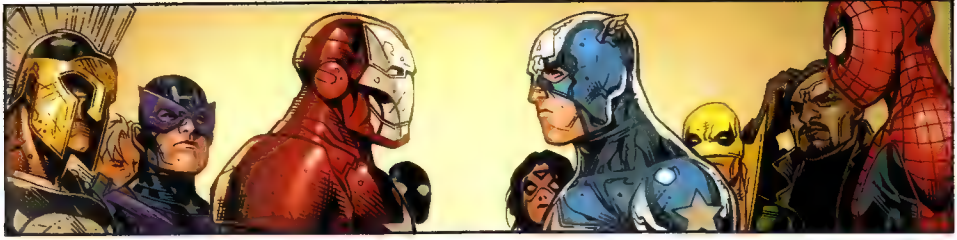
QUE CHERCHONS-NOUS ?
ÇA.
L'ÉPÉE DU CRÉPUSCULE.
QUE PEUT-ELLE FAIRE ?
JE VOUS L'AI DIT... ELLE PEUT STOPPER TOUTE CETTE FOLIE.
COMMENT ?
JE NE L'AVAIS JAMAIS VUE DE MES PROPRES YEUX, AUPARAVANT. ELLE EST MAGNIFIQUE.
JE NE COMPRENDS PAS... SI ELLE PEUT ARRÊTER TOUT ÇA, POURQUOI NE L'ONT-ILS PAS EMMENÉE LOIN D'ICI ET BRISÉE POUR QUE DES TYPES COMME NOUS NE L'UTILISENT PAS ?
ELLE NE PEUT ÊTRE DÉTRUITE.
C'EST UNE ARME FORGÉE PAR LE DIEU DES DIEUX.
LE MIEUX QUE YMIR PUISSE FAIRE, C'EST DE LA CACHER DE GENS COMME THOR OU MOI.
DE LA CACHER JUSQU'À CE QU'IL AIT PRIS LE CONTRÔLE DE VOTRE MONDE.
APRÈS CELA, NOUS NE SERIONS PLUS CAPABLES DE NOUS APPROCHER SANS QUE...
OK, ALORS PRENONS-LA ET ENFONÇONS-LUI PROFOND DANS SON...
NON.
AUCUN MORTEL NE PEUT LA TOUCHER.
OH.
JE SERAIS LE PREMIER À ADMETTRE QUE JE N'Y CONNAIS RIEN À TOUTES CES CHOSES DIVINES.
MAIS QUAND UN DIEU DE LA GUERRE EST STRESSÉ ET TRANSPIRE AU SUJET DE QUELQUE CHOSE, JE TRANSPIRE ENCORE PLUS...
MAIS, C'EST CE QUI CARACTÉRISE ARES... PENDANT UNE MINUTE, IL EST CALME ET PARLE CORRECTEMENT...

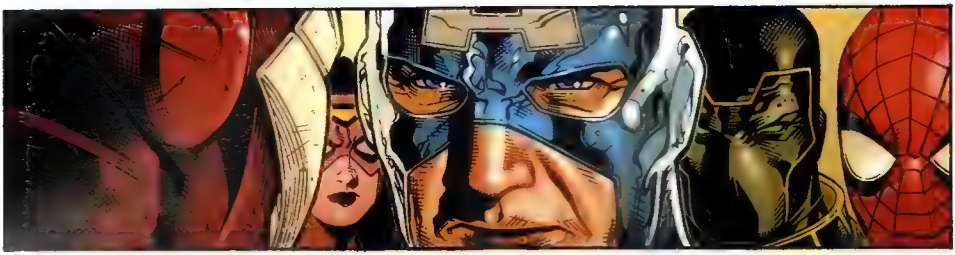
ET L'INSTANT D'APRÈS...
KTA
C'EST CE QU'ON DOIT RESSENTIR

COUVRE-MOI, OSBORN.
DÉCHAÎNEZ LES ENFERS SUR EUX !
KTANG
BOB, NE LES MÉNAGE PAS !
BIEN COMPRIS.
AAGGH !!
EN HAUT !
C'EST FAIT.
AH, GÉNIAL...
C'EST CE À QUOI DOIT RESSEMBLER LA FIN DU MONDE...
HUURRAAGGHH !!
KTAANG

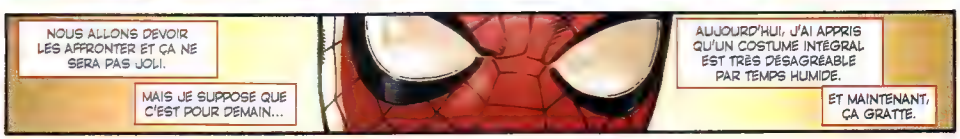
EUH...
ON A GAGNÉ ?
BIEN JOUÉ, ARES ! J'AI UN BON SIGNAL À NOUVEAU.
HAMMER, ICI OSBORN. RÉPONDEZ !
ICI HAMMER. NOUS VOUS RECEVONS. VOUS ÉTIEZ HORS-LIGNE.
JE L'ÉTAIS. TOUT VA BIEN, À PRÉSENT.
DES BLESSÉS ?
ATTENDEZ. VOUS N'EN AVONS PAS ENCORE FINI.
BRAVO À TOUS. VOTRE COOPÉRATION SERA PRISE EN COMPTE DURANT LES DÉLIBÉRATIONS DE VOS PROCÈS.
MAIS VOUS ÊTES EN ÉTAT D'ARRESTATION POUR AVOIR REFUSÉ DE SIGNER LA LOI DE RECENSEMENT DES SUPER-HÉROS.
TU TE MOQUES DE MOI ?
NOUS VENONS DE VOUS AIDER.
EH, IL VEUT QUE L'ON SE BATTE ? BATTONS-NOUS ! J'ATTENDS ÇA DEPUIS LONGTEMPS !
ALLONS-Y. ALORS, T'ES PRÊT, FISTON ?
OH, OUI, JE LE SUIS.
RESTEZ CALME.
VOUS AVEZ TOUS LE DROIT DE GARDER LE SILENCE. TOUT CE QUE...
PERSONNE NE BOUGE !

personne.
Lord Ares, cette épée ne peut rester dans cette dimension.
JE LE SAIS, LORD THOR. JE NE PENSAIS PAS QU'ELLE POURRAIT VOYAGER JUSQU'ICI.
Je vais la ramener en Asgard, d'où elle vient.
MERCI.
OSBORN, VOUS allez quitter cet endroit victorieux. Vous allez partir sur-le-champ.
AVEC TOUT LE RESPECT QUE JE TE DOIS, THOR, CECI NE TE CONCERNE PAS.
tu souhaites te battre avec moi, aujourd'hui ? ICI et maintenant ?
NON, JE SOUHAITE DIRIGER MON ÉQUIPE COMME JE L'ENTENDS ET...
alors, partez sur-le-champ.
toi et moi devrons discuter un autre jour... c'est à toi de décider de l'issue de cette situation.





ALLEZ, VENGEURS, ON RENTRE..
TU ES SÉRIEUX ?
OSBORN !
AUJOURD'HUI, CE N'EST PAS LE JOUR.
LORD THOR A PARLÉ.
C'EST CLAIR.
QUOI ?
PAS DE CHANCE ?
NE POUSSE TROP PAS LE BOUCHON.
CAP AVAIT RAISON.
JE FAIS MON IDIOT, COMME D'HABITUDE, MAIS C'EST PAS PASSÉ LOIN... PAS LOIN DU TOUT.
ET NOUS SAVONS TOUS QUE CE N'EST QU'UNE QUESTION DE TEMPS AVANT QUE NOUS DEVIONS FAIRE FACE ET AFFRONTER NORMAN OSBORN ET SES VENGEURS... ET NOUS N'AURONS PEUT-ÊTRE PAS LE MARTEAU DE THOR POUR NOUS AIDER LA PROCHAINE FOIS.
MAIS OSBORN NE PEUT PAS CONTINUER D'AGIR AINSI. NOUS DEVONS L'ARRÊTER.


NOUS ALLONS DEVOIR LES AFFRONTER ET ÇA NE SERA PAS JOLI.
MAIS JE SUPPOSE QUE C'EST POUR DEMAIN...
AUJOURD'HUI, J'AI APPRIS QU'UN COSTUME INTÉGRAL EST TRÈS DÉSAGRÉABLE PAR TEMPS HUMIDE.
ET MAINTENANT, ÇA GRATTE.

FIN.

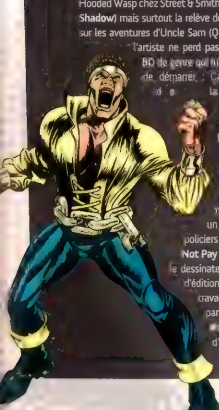
LES LECTEURS DE L'ÉPOQUE LUG SE SOUVIENNENT DE SES NOMBREUX ÉPISODES D'IRON MAN PARUS DANS STRANGE, DE SES SUB-MARINER OU MÊME DE SES QUELQUES ÉPISODES DES X-MEN. GEORGE TUSKA, DONT LA CARRIÈRE S'ÉTENDAIT SUR SEPT DÉCENNIES, S'EST ÉTEINT LE 15 OCTOBRE DERNIER...

GEORGE TUSKA (1916-2009)

Le dessinateur George Tuska fit partie de la génération des pionniers des comics puisqu'il avait commencé à y faire carrière en 1939. C'est au sein du mythique studio Eisner & Iger que Tuska fait ses premières armes dans la profession après s'être essayé à la création de bijoux. Le studio en question fournissait du contenu pour la firme Fox Comics, c'est là que commence à apparaître la signature de l'artiste. Il co-crée Zanzibar (une sorte de Mandrake le Magicien portant un Fez) qui sera un peu son personnage de référence dans les premiers temps de son parcours. Comme Eisner et Iger sont des "packageurs" fournissant des BD à divers clients, Tuska apparaît également chez Fiction House pour illustrer une copie de Tarzan nommée Kaänga puis chez Quality où, toujours dans la veine "sauvage" il crée un certain Lion Boy. Pour Fawcett Comics, Tuska se retrouvera vite à illustrer **El Carim**, une sorte de cousin officieux de Zanzibar dont le nom inversé forme le mot "Miracle". Dans les premiers temps Tuska œuvre plus spécialement sur les magiciens, les héros de la jungle ou les aventuriers de tout poil mais peu sur les super-héros de forme plus classique. Cette lacune se comble à partir de l'été 1941 quand on lui confie les dessins des aventures de Captain Marvel chez Fawcett, d'un certain Hooded Wasp chez Street & Smith (l'éditeur du **Shadow**) mais surtout la relève de Will Eisner sur les aventures d'Uncle Sam (Quality). Mais l'artiste ne perd pas de vue les BD de genre qui lui ont permis de démarrer : Camilla reine de la jungle, Zanzibar roi des bêtes, Tuska et Kanga s'assurèrent toujours qu'il garde un pied dans la jungle. Cette aptitude à ne pas s'engouffrer dans le seul genre super-héroïque sera pour lui un atout dans l'après-guerre, quand les héros à cape et à masque passeront un peu de mode. Il devient alors un des illustrateurs de comic-books policiers comme en particulier **Crime Does Not Pay** chez l'éditeur Lev Gleason. En 1949, le dessinateur avait déjà beaucoup de maisons d'édition à son actif mais il n'avait pas encore travaillé pour Marvel. C'est chose faite à partir de **Casey - Crime Photographer** et avec rapidement d'autres titres d'atmosphère policière ou militaire.

George Tuska est très productif mais il lui aura sans doute manqué dans ces années-là de participer à la création d'un personnage marquant pour se faire vraiment remarquer du public. Zanzibar ou Lion Boy n'ont tout simplement pas l'envergure d'un Green Lantern ou d'un Flash. Les choses commencent à changer à partir de 1954 quand Tuska va chercher du travail ailleurs que dans l'univers des fascicules. Il se tourne vers les strips et sera ainsi le dessinateur des aventures de Buck Rogers pendant huit ans.

C'est dans le Silver Age que la présence de Tuska va devenir plus marquée dans les comics. Buck Rogers s'arrête et Tuska se recentre sur les fascicules, accueillit à bras ouverts chez Marvel où il revient par l'entremise d'une histoire d'Uatu le Gardien (**Tales Of Suspense #38**, 1964). Stan Lee va même jusqu'à se fendre d'un petit mot d'introduction pour saluer le retour d'un "grand du Golden Age". Mais Tuska a encore une bonne partie de sa carrière devant lui. Entre-temps son style s'est affirmé, quelque part entre la gestion des ombres d'un Gene Colan et des expressions dynamiques qui lorgnent vers Gil Kane. On voit ainsi le nom de Tuska aussi bien sur les **Thunder Agents** (Tower Comics) que sur les **Vengeurs**, **Sub-Mariner**, les **X-Men**, les **Champions** (que les lecteurs français pourront lire à l'époque dans **Titans**). Il co-crée le Black Knight dans les pages des **Vengeurs** et surtout Luke Cage dans **Hero for Hire #1**. Mais c'est avec son passage sur **Iron Man** qu'il va véritablement marquer les esprits. Pendant dix ans (1968-1978) il sera en effet le dessinateur attitré du vengeur rouge et or. À ce titre il représente sans doute pour beaucoup une époque du mythique magazine français **Strange** puisqu'il y sera en lice en tant que dessinateur le plus régulièrement présent dans la première décennie du titre. Mais on le verra aussi chez DC travailler sur des séries comme **Legion of Super-Heroes**, **Teen Titans**... L'homme a vraiment les yeux tournés vers les strips et il y retourne en 1978 pour reprendre celui consacré à **Superman**, qu'il dessinera jusqu'en 1983 (en parallèle d'apparitions moins fréquentes dans les comics). Il ne cesse de travailler dans les comics qu'à l'aube du troisième millénaire et même dans cette retraite il lui arrivait de reprendre du service puisqu'on a pu le voir très récemment signer quelques couvertures pour Dynamite Comics (**Black Terror**, **Death Defying Devil**...). Des épisodes qu'il a despidés se comptent par centaines et c'est aujourd'hui encore un grand qui disparaît...



JEFF PARKER NE PERD JAMAIS

SCÉNARISTE, DESSINATEUR, ÉDITEUR, MÊME, À SES HEURES PERDUES, CE NE SONT PAS LES CASQUETTES QUI MANQUENT À JEFF PARKER, UNE DES ÉTOILES MONTANTES DE LA MAISON DES IDÉES ! CAPABLE DE S'INSÉRER DANS LES ROUAGES DE DARK REIGN OU DE RÉHABILITER L'ESPRIT DU PULP AVEC LE MÊME BRIO, IL TROUVE ENCORE LE TEMPS DE RÉALISER DES PROJETS ORIGINAUX EN CREATOR-OWNED, ET MÊME DE RÉPONDRE À NOS QUESTIONS. ET, EN BONUS, IL PROPOSE MÊME UNE OPPORTUNITÉ DE STAGE EN OR AUX PLUS MOTIVÉS DE NOS LECTEURS ! NE PASSEZ PAS À CÔTÉ DE JEFF PARKER...

BIO-EXPRESS

- Wonder Woman
- Agent of Atlas
- Exiles vol.2
- Spider-Man Teldz
- Fall of the Hulks
- Marvel Boy: The Uranian
- Thunderbolts

La plupart de vos lecteurs vous connaissent principalement comme scénariste. Mais, dans les années 90, vous étiez aussi crédité comme dessinateur. Comment s'est opéré le changement ?

J'ai toujours écrit, mais c'est difficile de faire lire vos scénarios. Il est bien plus simple de leur montrer vos dessins. Les gens n'ont commencé à lire mes scénarios que lorsque j'ai réalisé mon propre roman graphique, **The Interman**, en 2003. Ensuite, on m'a davantage invité à écrire. Une fois que j'ai commencé à travailler pour Marvel, et que j'ai été lu par bien plus de gens, il est certain que la plupart de ceux qui me découvraient ne savaient pas que je dessinais. Ça m'est égal. En écrivant, j'ai l'opportunité de travailler en permanence avec des artistes de talent. Dernièrement, mon dessin ressemble un peu à du sous-Jamie Hewlett, donc il ne conviendrait pas à ce que j'écris pour Marvel. Mais il se peut que je dessine davantage pour eux, l'an prochain, en me forçant à revenir à une approche à la Alex Toth, un peu comme Gabe Hardman, le dessinateur d'**Agents of Atlas**. Et je designe souvent les couvertures et les logos des titres que j'écris.

Vous mentionnez Alex Toth, et votre site web comporte une partie « Octopus Press » dans laquelle vous vendez un livre reprenant une correspondance d'Alex Toth. Comment avez-vous mis la main sur un matériel si rare ?

Mon ami John Hitchcock, un vendeur de comics, était ami avec Alex Toth et correspondait avec lui. Alex lui envoyait des griboullis et des esquisses et, à la fin, John en avait un sacré tas. Il allait en faire une brochure photocopiée, pour emmener dans les conventions, et je lui ai dit que j'allais l'éditer parce que ça devrait être un vrai livre. John a ramené de très bons maquettistes sur le projet et s'y est beaucoup investi, pour un résultat magnifique. Malheureusement, la santé d'Alex a décliné alors que le livre allait être imprimé, mais il en a vu un extrait et l'avait approuvé.

Entre Fall of the Hulks, les Thunderbolts et Underground, chez Image, votre nom apparaît sur au moins sept titres, pour le seul mois de janvier. En sachant que Marvel planifie longtemps à l'avance, vous ne les avez sans doute pas tous écrits en même temps. Mais ça fait tout de même beaucoup de pages. Quel est votre rythme d'écriture naturel ?

J'essaie d'écrire au moins un épisode par semaine, un peu plus récemment. Je ne suis pas plus rapide que ça. J'écris généralement la nuit, au moment où je devrais dormir.

Un de vos premiers travaux pour Marvel était Marvel Adventures : The Avengers, qui possède sa propre continuité. Ce label est considéré comme « reader friendly », ou visant un public plus jeune. On peut donc comprendre pourquoi vos Vengeurs comportaient plus de mutants, à l'instar de Tornade. Mais pourquoi avoir créé un personnage comme Giant-Girl, qui n'a pas d'équivalent dans le Marvel Universe classique ?

La plupart des personnages avaient été approuvés par le staff éditorial, et je ne pouvais pas équilibrer l'équipe avec des femmes, comme je l'aurais normalement fait. Donc, puisque je n'avais que deux espaces libres pour les femmes, j'ai choisi d'en écrire une VRAIMENT COLOSSALE ! Et, en fait, il y a maintenant un personnage nommé Stature, au sein des Young Avengers, qui lui ressemble. Et puis Janet Van Dyne, la Guêpe, a parfois emprunté la « voie des Giant-Man », dans la série régulière des Vengeurs.

Vous avez une approche très originale de la continuité. Par exemple, vous avez écrit X-Men : First Class, à propos duquel Marvel n'a jamais vraiment déterminé si la série s'inscrivait au sein de l'univers classique ou un univers auto-contenu. De même, dans Age of Sentry, même si une grosse portion de l'histoire est imaginaire, vous cherchez les complications en utilisant un personnage comme le Blonde Phantom en tant que leader des Vengeurs. Vous aimez vraiment ça ou vous aviez simplement fait un pari ?

First Class était dans la continuité – je viens d'y faire référence dans **X-Men vs. Agents of Atlas**. **Age of Sentry** est un peu plus tendancieux : nous l'avons conçu de manière à ce qu'il n'ait pas à être considéré comme inscrit dans la continuité, mais, en ce qui me concerne, la fin révèle sa véritable origine. C'est Paul Tobin qui a ramené le Blonde Phantom – un excellent choix !

Comment vous êtes-vous retrouvé sur Agents of Atlas ? Vous étiez fan du What If...? des origines qui définit les personnages comme les Vengeurs des années 50 ?

C'était un choix de l'éditeur, Mark Paniccia, qui pensait que je pourrais faire quelque chose d'intéressant avec cette équipe sortie d'un **What If...?**. J'ai immédiatement été attiré par le fait qu'ils étaient des

archétypes de romans « pulp », et le nombre d'histoires vers lequel ça pouvait nous emmener.

Après une mini-série et un mensuel éphémère, Marvel refuse d'abandonner les Agents of Atlas. Ils sont maintenant des personnages secondaires dans Incredible Hercules et, en fait, avec tous les crossovers, ils apparaissent dans quatre titres pour le seul mois de janvier. Qu'est-ce qui les rend tellement intéressants que Marvel se bat pour leur existence, alors que les Exiles ont disparu après six petits épisodes ?

Je pense que c'est dû en grande partie aux bons retours de la critique – les fans d'**Agents of Atlas** savent donner de la voix. Et puis, ils sont un moyen très pratique d'écrire des histoires un peu différentes au sein de Marvel. Ils comblent un fossé entre le genre super-héroïque et d'autres choses, comme la science-fiction, l'horreur ou la fantasy. Et puis nous avons un gorille ! Enfin, n'oublions pas que les Exiles ont vécu plus de 100 numéros. Je n'ai écrit que les six derniers !

Ci-dessus : Interman, le croator-ouned qui a permis à Parker de se faire remarquer comme scénariste.

Ci-dessous : Fall of the Hulks, son prochain gros défi !

À ce sujet, la fin des Exiles a été pour le moins rapide. Pensez-vous finir certaines storylines jamais publiées dans d'autres titres ?

Oui, je conserve certaines des idées que j'ai eues pour les réutiliser aujourd'hui sur d'autres titres. Vous avez raison, six numéros, c'était court ! Mais on aurait probablement dû attendre une année, ou un peu plus, pour essayer de relancer la série. Les ventes ont brutalement décliné, et il n'y avait rien d'autre à faire à ce stade.

Puisque les Agents of Atlas ont eu tant de mal à se maintenir à flot commercialement, vous croyez vraiment au futur d'un titre comme Marvel Boy : The Uranian ?

Agents of Atlas n'a pas réellement été un échec. Mais Marvel essaye d'attirer davantage l'attention dessus en publiant des séries dérivées. Je pense que la mini-série **Marvel Boy** va en surprendre plus d'un : tout se passe dans les années 50 mais, grâce au dessin de Felix Ruiz, il s'en dégage une grande modernité. Et je pense que la mini-série **Original Avengers vs. Agents of Atlas** va aussi faire parler d'elle. Elle sera dessinée par Gabriel Hardman, l'artiste régulier du titre, à l'instar des backups qui paraissent actuellement dans **Incredible Hercules**.

Vous avez récemment écrit une mini-série sur The Hood. L'approche est assez originale : un seigneur du crime doué de conscience, et d'une double vie en tant que père et mari. Avez-vous amené de l'eau au moulin ou vous-êtes vous basé sur les travaux de Brian K. Vaughan et Brian M. Bendis ?

Je me suis vraiment contenté de suivre ce que les deux Brian ont établi – Vaughan lui a donné cet arrière-plan familial et a toujours tenu à montrer que ce type essayait simplement de s'en sortir gagnant, sans être viscéralement mauvais. Bendis a enchaîné et montré que The Hood n'était pas très à l'aise avec la plupart des sales boulots qu'il doit accomplir. J'ai pris le relais avec sa petite amie et son enfant de un an, qui justifie là plupart des choses qu'il fera.

Ça n'a pas été trop dur à gérer, alors que le personnage subissait d'importants changements dans les pages de New Avengers au même moment ?

J'aurais aimé que le planning nous permette de démarrer plus tôt, parce que notre histoire se déroule avant les événements de **New Avengers**. Je savais ce qui allait se passer, mais mon boulot était de créer un espace où The Hood pourrait montrer son côté humain.

Vous reprenez aussi les Thunderbolts après Andy Diggle. Mais, en même temps, le crossover The Siege va probablement redéfinir le statut des personnages. N'est-ce pas un défi particulier que d'écrire une série tellement sensible aux changements qui surviennent au sein du Marvel Universe ?

C'est un défi, en effet. Je dois me coordonner avec plein de gens. En ce moment, Dan Slott m'est d'une grande aide, puisque les Thunderbolts affrontent les Mighty Avengers. C'est excitant parce que ça nous permet de mettre en place un changement radical, de manière très naturelle. Tout le monde ne survit pas à **The Siege**.

Vous comptez explorer l'angle « Douze Salopards », celui de la rédemption, comme Nicieza, ou quelque chose de complètement différent, comme les envoyer sur Mars ?

Je peux vous emprunter cette idée de Mars ? En fait, ce qui nous avons en magasin concilie toutes les approches que vous venez d'énumérer – est-ce que vous avez bénéficié de fuites en provenance de l'éditorial ?

Vous n'avez jamais caché votre goût pour les personnages classiques. Peut-on s'attendre à revoir certains Thunderbolts de la première époque, comme Citizen V ou Zemo ?

Je ne dirais pas que vous pouvez vous y attendre, mais ça n'est pas hors de propos.

Vous vous êtes également investi dans le crossover Fall of the Hulks. Quel est le personnage de cet univers qui vous plaît le plus ? Il y en a eu pas mal de créés récemment...

Pour le moment, je m'amuse vraiment bien avec A-Bomb, le Rick Jones enrichi aux rayons gamma. J'aime l'idée d'un Hulk qui n'est pas empli de rage et qui apprécie son pouvoir. Mais je m'aperçois que j'aime également écrire un personnage comme le Red Hulk, alors que je ne m'y attendais pas. C'est un event très sympa, alors que, d'habitude, les crossovers ne sont pas vraiment ma tasse de thé.

Les Thunderbolts contre Hulk : probable ou improbable ?

Je dirais... très probable !

Les super-héros dominent toujours le marché actuel. Dans ce contexte, comment avez-vous imaginé le concept de The Underground. Parce que c'est quelque chose que l'on aurait

jamais cru voir dans un comic-book. C'est couillu, si vous me passez l'expression…

Vraiment ? Steve et moi aimons tous les deux les histoires d'aventure et les thrillers. Et puisque nous pensons en termes de comics, il nous a semblé très naturel de faire un thriller sur des gens ordinaires dans une caverne. En ce qui concerne la rentabilité éventuelle du titre, vous avez probablement raison. J'espère que, à mesure que les comics commenceront à être vendus sur des supports numériques, comme le Kindle, les genres autres que le super-héros vont s'étoffer de nouveau, afin de se rapprocher d'une librairie classique.

Un certain nombre des artistes que vous mentionnez travaillent avec vous au sein du studio Periscope. Comment est née cette aventure ? Est-ce simplement un espace de travail partagé ou une véritable coopérative, où vous essayez de vous trouver du travail les uns les autres ?

Periscope a démarré sous le nom de Mercury, il y a quelques années. Et en 2005, nous avons décidé de le transformer en un plus gros collectif, et de recruter des dessinateurs dans d'autres domaines, comme les webcomics, et plus d'indés. Ça a mené à des collaborations intéressantes, comme lorsque j'ai travaillé avec Colleen Coover, sur **X-Men : First Class**. Nous essayons effectivement de nous aider les uns les autres à trouver du travail, mais nous n'essayons pas de caler à tout prix un artiste Periscope sur le premier boulot venu. Nous ne le faisons que lorsque nous estimons que son travail est vraiment celui qui conviendrait à l'histoire ou au bouquin. En tant que studio, nous pouvons également prendre en charge de plus gros jobs, dans la pub ou les jeux vidéo, lorsque les délais sont serrés. C'est bien, ça permet d'employer tout le monde et, ce qui est sans doute le plus important, chacun apprend de l'approche des autres. Au fait, nous prenons des stagiaires du monde entier. En ce moment, le dessinateur Andreas Schuster est venu faire un stage de trois mois. Nous essayons d'enseigner non seulement la technique, mais aussi les rouages de l'industrie à nos stagiaires. Alors, si certains de vos lecteurs sont intéressés par le marché Nord-Américain et ont du talent, ils peuvent nous contacter via le site web de Periscope.

Nous n'avons pu nous empêcher de remarquer que le studio Periscope est basé à Portland… comme Brian M. Bendis, Brian K. Vaughan et toute la bande. Sans rire, le cerveau créatif de Marvel se trouve à Portland, non ?

Ed (Brubaker) est la seule exception, puisqu'il vit à Seattle. Mais sinon, oui, nous habitons tous Portland. On dirait une conspiration, n'est-ce pas ?

Plus sérieusement, vous vous voyez beaucoup ? Et diriez-vous que ce microcosme peut aider la carrière d'un auteur chez Marvel ?

On se voit beaucoup, puisqu'on habite tous le même coin, mais, assez étragement, nous parlons à peine de comics dans nos réunions et dans nos fêtes. Nous utilisons principalement l'e-mail en ce qui concerne nos affaires chez Marvel, et on aurait pu vivre n'importe où ailleurs. Mais la ville en elle-même aime vraiment les comics. Elle est pleine de librairies et de tout ce qu'aiment les artistes. En un sens, ça ressemble plus à l'endroit où vous vivez, avec beaucoup de vélos et de transports en commun. Cela dit, ça ne répond pas à votre question. Disons que je saurai que nous sommes vraiment arrivés quelque part le jour où les réunions éditoriales auront lieu à Portland.

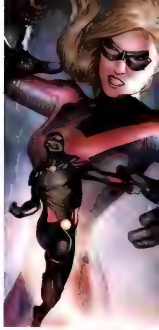
Vous travaillez beaucoup chez Marvel, un peu chez Wildstorm et Image. Mais on ne vous a pas vu chez DC depuis l'époque où vous étiez dessinateur. Vous ne vous attendez pas à ce qu'ils vous proposent quelque chose ?

Je reçois beaucoup d'e-mails des éditeurs de DC me disant qu'ils aiment mon travail chez Marvel, mais le seul à m'avoir réellement proposé d'écrire était Ben Abernathy, de chez Wildstorm. Ça a été formidable de travailler avec lui, d'ailleurs. Peut-être que je dois de l'argent à quelqu'un chez DC, ou un truc du genre…

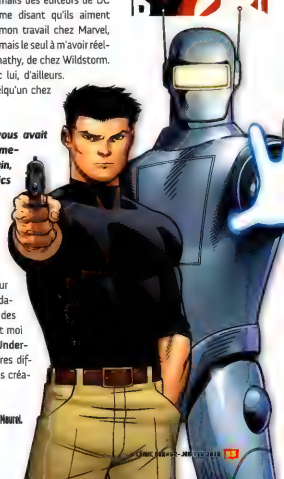
Le défunt éditeur Virgin Comics vous avait commandé la deuxième tome de Gamekeeper. En dépit du retrait de Virgin, vous pensez que ce genre de comics est le futur de l'industrie, ou bien qu'on ne pourra jamais se passer des super-héros ?

Je pense que les super-héros occuperont toujours une grosse partie du secteur. Mais c'est pour ça que je fais des séries comme **Agents of Atlas** : pour repousser un peu les frontières, aller davantage vers des « aventuriers » que des super-héros. Et, a priori, Steve Lieber et moi ferons davatage de titres comme **The Underground**. J'aime travailler dans des genres différents. Je pense que c'est bon pour les créateurs. Et pour les lecteurs…

Propos recueillis par Antoine Maurel.



Ci-dessus : Il ne sera pas facile de passer après Andy Diggle sur les Thunderbolts, mais Parker entame le siège !



LA PISTE AUX ETOILES

À PEINE SOMMES-NOUS SORTIS DE L'INVASION SECRÈTE QUE DÉJÀ RESURGIT CHEZ MARVEL UN AUTRE CROSSOVER, QUE L'ON PEUT LÉGITIMEMENT CONSIDÉRER COMME UNE SUITE DU CONFLIT OPPOSANT LA TERRE AUX SKRULLS. ET, NON, RASSUREZ-VOUS : NOUS N'AVONS PAS OUBLIÉ QUE NOUS AVONS DÉJÀ LONGUEMENT PARLÉ DU SOMBRE RÈGNE DANS NOTRE DERNIER NUMÉRO. NOUS FAISONS ALLUSION À LA GUERRE DES ROIS, UN NOUVEL « EVENT » QUI CREUSE LA VEINE COSMIQUE DE LA MAISON DES IDÉES, UNE TRADITION DE LONGUE DATE QUI S'EST INTENSIFIÉE AU COURS DES DERNIÈRES ANNÉES, EN MARGE DES CROSSOVERS PLUS MAJEURS. DE FAIT, BON NOMBRE DE FORCES SONT ALLOUÉMENT EN PRÉSENCE DANS CETTE GUERRE DES ROIS !

D'une certaine manière, l'univers Marvel moderne est né dans l'espace, puisque c'est là que les Quatre Fantastiques, équipe fondatrice de l'ère moderne, ont acquis leurs pouvoirs, grâce aux fameux rayons cosmiques. Bien sûr, nous sommes en 1961, Kennedy vient de faire de la course à la Lune une de ses priorités absolues, et le périple spatial de Richards & co. ne fait que s'inscrire dans l'actualité de son temps. Mais, dès le numéro 2 de la série, qui met les héros aux prises avec les Skrulls, Stan Lee et Jack Kirby confirment à leurs lecteurs que, dans leur univers, « nous ne sommes pas seuls ». Progressivement, ils peuplèrent cette frontière infinie qu'est l'espace d'un certain nombre de personnages, parmi lesquels de nombreux concepts marquants comme Galactus et le Silver Surfer. Ces derniers sont intéressants, parce qu'ils induisent un niveau de puissance brute auquel sont peu habitués les lecteurs de Spider-Man, des X-Men ou même des Vengeurs, ouvrant une sorte de voie parallèle aux auteurs un peu engoncés dans des histoires au caractère trop quotidien. On retrouvera longtemps ces personnages dans les pages des FF. Puis ce parfum cosmique se répand progressivement. Certes il y a bien une série Silver Surfer mais dans le premier volume l'extra-terrestre est piégé sur Terre. De même les premières aventures du Captain Marvel Kree le montrent en train d'infiltrer la Terre plutôt que de réellement regarder vers les étoiles. Les premières séries réellement cosmiques (c'est-à-dire où le cordon avec la Terre est rompu) datent des années 70, quand Jim Starlin transforme Captain Marvel en « protecteur de l'univers » puis fait d'Adam Warlock une sorte de prince errant de l'espace. Le tout forme une sorte de sous-portion de l'univers Marvel dans laquelle Jim Starlin crée des personnages comme Thanos, Drax le Destructeur ou encore Moondragon pour alimenter la trame cosmique de l'éditeur dans les décennies qui suivent. Dans le même temps les Guardians of the Galaxy, super-héros défendant la Terre contre l'invasion des terribles extra-terrestres Badoons, sont ressortis de la naphtaline. Eux qui n'avaient eu droit qu'à un numéro d'essai à la fin des années 60 (avant d'être oubliés sans laisser de trace) sont relookés et deviennent les héros réguliers de la série **Marvel Presents**. Marvel tente aussi le format magazine avec quelques spéciaux visant un public un peu plus vieux. C'est parmi ces projets spéciaux que naîtra Star-Lord, sorte de protecteur des étoiles qui vit dans sa propre continuité. Mais si ces runs deviennent cultes (en particulier pour Captain Marvel et Adam Warlock), les ventes elles, passé le premier sursaut, ne suivent guère. C'est l'époque où, dans la profession, naît l'expression qui veut que le « Cosmic don't sell », cachant en fait une réticence du public à se lancer dans des séries typées science-fiction à 100 %. Il faut dire que si Marvel s'est effectivement fondé sur les mésaventures des Fantastic Four dans la course aux étoiles, l'autre pendant de la gamme de l'éditeur (celui par lequel il s'adresse à la jeunesse de l'époque) c'est la promesse affichée de « héros à problèmes » qui parlent comme les gens de la rue. On peut s'émouvoir facilement (voir même s'identifier) avec les problèmes du jeune Peter Parker pour payer son loyer et réviser pour ses examens importants tout en luttant contre le Bouffon Vert. À l'inverse les héros cosmiques ont des considérations forcément bien éloignées de la réalité. Même si le Captain Marvel de l'époque a pour partenaire le jeune humain Rick Jones, quand le tandem part dans l'espace pendant des mois pour affronter l'Intelligence Suprême on est bien loin du quotidien des jeunes lecteurs. Tout au plus on verra dans la « conscience cosmique » de Captain Marvel ou dans les visions spirituelles d'Adam Warlock des paraboles touchant du bout des doigts le psychédélisme et les paradis artificiels. Trop spécialisés, ces titres s'étiolent. Détails qui en disent long : sur la fin de sa série Captain Marvel rentre sur Terre tandis que les morts (temporaires mais à l'époque personne ne le sait) d'Adam Warlock et de Thanos seront traitées dans des annuels de **Marvel Two-in-One** et **Avengers**, lors d'un crossover impliquant la Chose, Spider-Man et les Vengeurs. Autrement dit avec le soutien du premier rang des héros Marvel « non cosmiques ».

L'ÈRE DE LA RILOTION

Pour autant le sujet continue d'intéresser. Marvel prend juste juste soin d'en traiter à l'intérieur de sites plus généralistes. Mais, progressivement, la « dimension cosmique » du Marvelverse se peuple de ces races que sont les Shi'Ar et les Kree. La guerre de ces derniers avec les Skrulls débordera dans les pages des Vengeurs, puis ce sera au tour des X-Men de passer du temps dans l'espace, aux côtés des Shi'Ar, à une époque où le succès cinématographique de Star Wars a rendu le genre space opera quasi incontournable. Bref, dans les années 80, même si vous n'êtes pas lecteur de toutes les séries de la Maison des Idées, il y a de fortes chances que vous soyez conscient de l'existence de son pan cosmique. De plus, des crossovers comme les Guerres Secrètes (I et II) établissent les confins de l'univers comme un lieu de crossover idéal. Une tradition que perpétue Jim Starlin à l'aube des années 90, avec Le Gant de l'Infini (entre-temps Adam Warlock et Thanos ont repris du service), et ses suites (Infinity War, Infinity Crusade, Infinity Abyss et Marvel The End). Le Silver Surfer a lui à nouveau droit à sa série (cette fois elle durera 147 nu-

ponctuels. Exemple : **Contest of Champions II** (1999), dans lequel les aliens Brood kidnappent les principaux héros de la Terre pour... aucune retombée visible pour les lecteurs des personnages incriminés. En effet, la bouche cosmique est de plus en plus décriée par divers qui ne se rythme des **House of M** et autres Civil War. Il faudra attendre 2008 pour assister à une remise en route du grand jeu, avec La Guerre des Rois et, en quelque sorte, l'anéantissement. En attendant, le voyage est négligé à part de quelques exceptions, c'est à dire non...

2006 : ODYSSÉE DE L'ESPACE ?

C'est en effet en janvier qu'Ed Brubaker lance **X-Men : Deadly Genesis**, mini-série dans laquelle il crée le personnage de Vulcain, le demi-frère Summers. Ce dernier était probablement le mutant le plus puissant de la Terre, mais une lourde erreur d'appréciation de Charles Xavier le piège quelque part dans l'orbite terrestre. La vague d'énergie provoquée par la conclusion de **House of M** lui redonne une existence physique, et le voilà qui revient, bien décidé à se venger des X-Men qui l'ont trahi, sinon abandonné. Le story-arc se termine sur un Vulcain dont la rancœur s'est étendue à D'Ken, l'empereur des Shi'Ar, l'assassin de sa mère. Vulcain part donc dans l'espace bien décidé à détruire l'empire Shi'Ar (et tant pis si entretemps l'empire en question a changé de direction, désormais dirigé par Lilandra, l'ex de Charles Xavier). Six mois plus tard, Brubaker prend les rênes de Uncanny X-Men, et renvoie donc logiquement une partie des X-Men dans l'espace, pour assister, relativement impuissants, à l'avènement de Vulcain en tant que nouvel empereur de l'empire intergalactique. Cette histoire lui permet de remettre quelques personnages sur le devant de la scène, à l'instar des Starjammers. C'est important car, porté par la popularité grandissante du scénariste, le titre vend à 103 000 exemplaires. Un an plus tard, il a perdu environ 20 000 lecteurs (comme quoi, décidément, le cosmique n'est pas un atout de ventes), mais il n'empêche : cela fait longtemps qu'une saga cosmique n'a pas autant rassemblé les foules. Et, pour le meilleur ou pour le pire, elle déclenche la parution de suites (**X-Men: Emperor Vulcan**) dans lesquelles les Starjammers (désormais composés pour une bonne partie d'anciens X-Men piégés dans l'espace) affrontent Vulcain avec des résultats mitigés. C'est en 2006, également, que Marvel juge bon d'envoyer Hulk se refaire une santé dans l'espace. C'est l'arc **Planet Hulk**, dans lequel le géant vert ne côtoie que des extraterrestres pendant une année, avant de devenir leur roi, de concevoir sans le savoir un rejeton avec une alien et de revenir sur Terre à la tête d'une armée pour se venger. Bref, on trouve ici un signe double : non seulement ce sont les séries généralistes qui continuent de partir dans l'espace mais de plus tous ces arcs parallèles témoignent que les astres sont pour ainsi dire alignés, rendant possible à nouveau l'émergence des thèmes cosmiques. Les X-Men et Hulk viennent de montrer que c'était possible... Les éditeurs peuvent à nouveau se demander pourquoi ils n'ont pas quelques héros à temps plein « là-haut ».

Ce n'est sans doute pas un hasard si, parallèlement à **Deadly Genesis**, l'arc « The Rise and Fall of the Shi'Ar empire » (l'arc de Brubaker) et **Planet Hulk**, Marvel a lancé une floppée de mini-séries estampillées « Annihilation ». Ces dernières remettent un coup de projecteur sur des personnages tout droit hérités du travail de gens comme Kirby ou Starlin, tels que Nova, Drax le Destructeur ou le Silver Surfer. Les dites mini-séries culminent en un crossover géant, qui voit Kree, Skrulls, et autres francs-tireurs, s'allier pour lutter contre la menace Annihilus, un vieil ennemi des Fantastic Four. Ce dernier a en effet réussi à berner Thanos (le personnage Starlinien par excellence, effectuant ici son retour après une série

héros, un record en terme de « cosmique » chez Marvel). L'issue a est de faire tomber la barrière qui retenait sur Terre le noble Surfeur et de le renvoyer à nouveau dans l'espace. Captain Marvel étant entre-temps mort d'un cancer dans un album depuis devenu un classique, le ramener est impensable à l'époque. Mark Gruewald, un des grands pontes éditoriaux de Marvel, va donc opter pour un ersatz. À défaut de Captain Marvel on va façonner un autre héros pour qu'il lui ressemble le plus possible. C'est le lancement de la série **Quasar**, dans lequel un jeune terrien ancien membre du S.H.I.E.L.D. devient le nouveau protecteur de l'univers. Et, comme Gruenwald a la double casquette de scénariste de **Quasar** mais aussi d'éditeur des Avengers, son protégé ne va pas tarder à devenir membre des Vengeurs, de manière à le rattacher aux titres non-cosmiques (rétrospectivement c'est sans doute là que Marvel a fait une erreur dans les années 70, Captain Marvel aurait été plus mis en avant s'il était devenu membre des Vengeurs à l'issue de la guerre Kree/Skrull). D'ailleurs il est assez révélateur de noter que **Operation Galactic Storm** (un crossover cosmique du début des années 90) prend naissance dans les pages des Vengeurs et que Quasar, pourtant protecteur de l'univers, n'y est mêlé que parce qu'il est lié à la licence Avengers. À l'inverse le crossover **Starblasters**, reposant sur Quasar et quelques autres personnages noncentraux de l'univers aura des résultats décevants. Caressant l'idée de lancer un mensuel sur un groupe de super-héros cosmiques (les Star Masters, réunissant Quasar, le Silver Surfer et Beta Ray Bill), Mark Gruenwald fera marche arrière et se contentera d'une minisérie qui plus est écourtée. Dans la même veine, **Infinity Watch** (curieusement traduit en VF « Gardiens du Pouvoir), groupe organisé par Adaw Warlock et composé de personnages comme Drax ou Gamora, s'occupera bien peu de cosmique, passant le plus clair de son temps sur une île. Alors que les X-Men s'imposent de plus en plus comme les véritables stars du Marvelverse, le genre semble tomber un peu en désuétude, faisant apparaître sa principale le-

Et-donnes, les aventuriers d'Ultimate se battent, chaque week-ends, les Dark Avengers.
Et-donnes : la Ligue d'Injustice.
En bas : La Colonie.

Les fouets, pour obtenir une source de puissance capable de ravager l'univers entier. Zone Négative oblige. Quelques différences s'unissent alors (parmi lesquels Star-Lord, tombé par une suite de trous dans notre univers dans la série Thanos déjà citée), organisent autour de Korvac. Les comics de Marvel s'intéressent de parodie, ce n'est pas la première fois qu'ils font dans cette noble tâche. En fait, la réalité est qu'ils ont pris complexés des « Vagues d'Annihilation » bien au bien, et elle a emporté avec elle une bonne partie de l'univers connu. Cela dit, on s'en fiche, l'univers est infini et rempli de trous que même les scénaristes ne connaissent pas. Plus, même l'idée de l'effondrement des barrières entre l'univers connu et la zone négative induit une sorte de brèche dans l'espace-temps » va devenir un fil rouge dans le coin cosmique de Marvel, désormais relancé. Tout ça n'empêche donc aucunement Marvel de lancer **Annihilation: Conquest** dans la quasi-foulée du précédent. Cette fois, il y est question d'alliance contre la Phalanx (que les lecteurs des X-Men au début des années 90 connaissent bien), qui menace de conquérir une bonne partie des restes en infiltrant les races à soumettre (à vous de voir si l'idée vous évoque plus les Borgs de Star Trek ou les Cylons de **Battlestar Galactica**, il est certain que c'est un cliché connu). Là encore, les ennemis d'hier parviennent à faire front commun pour contrer les robots de la Phalanx, et la conséquence principale du crossover est la création des nouveaux Gardiens de la Galaxie (sorte d'équipe fourre-tout dans laquelle on peut faire glisser tous les super-héros cosmiques selon le besoin). La première tâche des Gardiens étant de surveiller une déchirure de l'espace-temps (trace induite d'Annihilation mais aussi une conséquence logique pour Star-Lord, lui-même naufragé d'une autre continuité) et de faire face à ce qui en sort : à savoir le Major Vance Astro, membre des Guardians of The Galaxy futuristes, qui vivait pourtant 1 000 ans dans le futur. Du coup la boucle est bouclée et les nouveaux Gardiens y gagnent la légitimité d'utiliser leur nom. Les mois qui suivront permettront aux diverses séries de rebondir sur Secret Invasion (forcément, des Skrulls, il y en a plein l'espace) et ménageront même à une restauration du Nova Corps, dans leur statut initial alors que pourtant le premier Annihilation s'était bâti sur leur dos. Pourquoi ce revirement ? La réponse se trouve peut-être dans les chiffres de vente... de DC !

LA GUERRE DES CLONES ?

En effet, si l'on regarde les chiffres de plus près, on constate que, si le prologue d'**Annihilation**, premier du nom, a relativement bien fonctionné, avec 65 000 exemplaires écoulés, les mini-séries qui ont suivi ont pour leur part oscillé entre 40 000 et 50 000 ventes. Le bât blesse davantage du côté de la série principale, qui a démarré sous les 40 000, sans jamais parvenir à renouer avec les chiffres de son prologue. Une tendance confirmée par **Annihilation: Conquest**, qui a globalement tourné autour de 30 000 fascicules par numéro. À vue ces chiffres, il serait facile pour le premier marketeux venu d'en conclure que les aventures spatiales n'ont plus la côte, confirmant le dicton « Cosmic don't sell ». Ce serait oublier que, dans le même temps, DC Comics vendait facilement le double, voire plus, avec des crossovers comme **Infinite Crisis** et, surtout, **Green Lantern: Sinestro Corps**. Et ce ne sont pas les chiffres de **Blackest Night** (la « suite » de Sinestro Corps et le gros event DC de l'année) qui démentiront : avec plus de 120 000 ex. par numéro, le crossover est quasiment en train de redresser les ventes de DC à lui tout seul. On pourra épiloguer sur le fait que, d'une certaine manière l'univers DC comporte des personnages comme Superman (un extra-terrestre tout puissant) ou Green Lantern (gardien du secteur 2 814 de l'univers, ce qui évoque tout de même une conception assez large de la chose) depuis des décennies. Que Marvel est un univers de freaks dont les failles humaines compensent largement les pouvoirs, et qu'il a fallu attendre Galactus pour toucher à des concepts comme la déité. Enfin, que, Silver Surfer excepté, rares sont les personnages cosmiques à avoir bénéficié de leur propre série dès les années 60, là où un Green Lantern immerge pleinement ses lecteurs dans l'infini spatial depuis des lustres. Bref, le cosmique est certainement plus « naturel » pour un lecteur de DC. Mais on ne peut ignorer que Green Lantern est, depuis quelques années, l'un des personnages les plus populaires de la Distinguée Concurrence, devançant Superman ou Wonder Woman. Au point de servir de moteur à **Blackest Night**, et de réaliser des chiffres à même de faire fantasmer n'importe quel actionnaire.

DC ne s'est jamais caché d'une politique active pour remettre ce personnage sur le devant de la scène, dans le but d'en faire un carton sur grand écran, à terme. On peut penser que Marvel, entendant cela, a tenté de ne pas laisser tout le gâteau cosmique à son meilleur ennemi, d'où cette volonté active, depuis fin 2006, de remettre en avant son activité spatiale. Entre le lancement d'**Annihilation**, ses suites quasi-continues, et l'arc de Brubaker, on voit bien qu'un schéma se dessine. Le cas Nova en est le meilleur exemple : le personnage a toujours été connu comme la réponse du berger à Green Lantern : concept similaire, fonctionnement hiérarchique (le Nova Corps) calqué sur celui des Lanterns, etc. Or, au début d'Annihilation, la Vague a pour conséquence de détruire entièrement le Nova Corps, ne laissant comme seul survivant que Richard Rider (le Nova que nous connaissons, évidemment). Ce dernier

avait passé des années à végéter sur Terre au sein des New Warriors, allant même jusqu'à se commettre dans la real-TV, et le voilà qui redevient un paladin cosmique ! On peut voir ça comme une simple volonté d'auteur de ramener le personnage à ses bases. Mais lorsque l'une des premières conséquences de **Secret Invasion** est de justifier le retour du Nova Corps, qu'on parle en prime d'un relaunch possible de Nova autour de ce concept, on ne peut s'empêcher de penser à une certaine influence Green Lantern… que cette fameuse « Guerre des Rois » a plusieurs niveaux de résonance !

DE LA GUERRE COMME MOTIF DE RÉCONCILIATION…

En effet, le crossover qui démarre en ce moment est la somme de pas mal d'erreurs du passé bien analysées, et digérées. Nous avons déjà évoqué le fait que le premier problème de Marvel était que ses personnages cosmiques n'ont que peu d'envergure en dehors des events, en tous cas pas suffisamment pour porter une série régulière sur leurs épaules. De fait, depuis 2005, c'est un peu l'event permanent (et pour cause : dès qu'un Annihilation ou qu'un War of Kings s'éloigne, les ventes d'une série comme Nova replongent dangereusement). De ce côté-là, pas de souci. De plus, depuis **Annihilation: Conquest**, toute la branche cosmique a été reprise en main par le duo de scénaristes Abnett et Lanning. Nous les avions déjà évoqués lors d'un article concernant les comics adaptés de l'univers Games Workshop (cf. Comic Box #57), en insistant sur le fait qu'il était forcément plus simple pour eux de produire du travail de qualité puisqu'ils avaient toutes les clés de l'univers en question. Ici, c'est un peu la même chose. Même s'ils n'écrivent pas toutes les séries liées à **War of Kings**, ils supervisent le tout depuis trois ans (un peu comme Starlin en son temps, d'une certaine manière). Le revers de la médaille, c'est que jusqu'ici, le tout est toujours déconnecté du reste de l'univers Marvel. Le cas **Annihilation** est assez révélateur puisque, tandis que des galaxies disparaissaient par centaines, la Terre était toute entière à la Guerre Civile, lecteurs de comics compris. Et il n'y a qu'à comparer les chiffres de vente pour s'apercevoir que ce n'est sans doute pas un hasard si, à cette époque, il n'a pas été fait mention une seule fois des épisodes cosmiques dans les non-cosmiques. Bref, tout ça n'était pas très synergique. Mais la donne est en train de changer !

Il serait en effet facile de réduire **La Guerre des Rois** à un **Annihilation 3**, c'est en vérité bien plus que ça. Déjà parce que, cette fois, le crossover trouve son origine dans des événements plus marquants du Marvelverse. D'un côté, nous avons la prise de pouvoir de Vulcain sur l'empire ShiAr, qui résulte directement de **Deadly Genesis** et du premier arc de Brubaker sur **Uncanny X-Men**. De l'autre, nous avons les conséquences de l'Invasion Secrète sur les Inhumains. Les habitants d'Attilan n'ont pas été épargnés par l'infiltration Skrull, puisque ces derniers avaient enlevé et remplacé Black Bolt, leur roi, l'un des plus puissants personnages de cet univers. C'est à l'issue de cette bataille que les Inhumains se [illegible] en [illegible] Terre [illegible] [illegible] [illegible]

ABONNEZ-VOUS À COMIC BOX
30% D'ÉCONOMIE SOIT 27 € AU LIEU DE 39 €
1 AN D'ABONNEMENT
2 ANS D'ABONNEMENT
40% D'ÉCONOMIE SOIT 46 € AU LIEU DE 78 €
LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !
ABONNEZ-VOUS PAR TÉLÉPHONE AU 03 44 62 52 95

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement
sous enveloppe affranchie à :
PANINI FRANCE ABONNEMENT-COMIC BOX
60249 - 60732 SAINTE GENEVIEVE Cedex. - E-mail : paninifrance@presse-info.fr
ou abonnez-vous par téléphone au : 03 44 62 52 95

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27 € (CB001)
☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS et je choisis l'offre avec 40% de réduction, soit 12 numéros pour 46 €** (CB002)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 31/12/2007
DOM TOM ET ETRANGER : NOUS CONSULTER.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

EMAIL _____ TEL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Date d'expiration ☐☐ ☐☐
Notez ci-contre les 3 derniers chiffres du numéro inscrits au dos de votre carte, près de la signature ☐☐☐

Date et signature obligatoires

CB02

L'abonnement parvient 15 jours avant le sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

UN ARTISTE SANS DOUBLURE

CEUX QUI PENSENT QUE LES ENCREURS FERAIENT DE PIÈTRES DESSINATEURS PEUVENT RANGER LEURS PRÉJUGÉS. MIKE PERKINS EST UN ARTISTE À PART ENTIÈRE QUI A SU PROUVER AUX MAUVAISES LANGUES QU'ON PEUT DÉMARRER COMME ENCREUR, AIMER ÇA ET DEVENIR UN ARTISTE DE PREMIER PLAN SANS SE RENIER. PASSÉ DES COMICS DE DR WHO À CROSSGEN PUIS MARVEL, IL FAIT AUJOURD'HUI DES ÉTINCELLES SUR THE STAND (LE FLÉAU) ADAPTÉ DU ROMAN DE STEPHEN KING. ALORS QUE LA SÉRIE DÉBOULE EN FRANCE (CHEZ DELCOURT), NOUS L'AVONS CUISINÉ...

BIO-REPÈRES

- 2000AD
- Superman vs. The Terminator: Death to the Future
- Ruse
- Archards Agents
- Kiss Kiss Bang Bang
- Captain America
- The Stand (Le Fléau)

Vous êtes le genre d'artiste qui aime apparemment mettre de l'humour dans toutes les situations, un peu comme avec la bio que vous avez mise sur votre site web. Est-ce que c'est le Britannique en vous qui essaie de garder son côté anglais même en ayant vécu dans de nombreux pays ?
Je crois que le "Britannique" en moi est juste trop introverti pour se lâcher ! Que voulez-vous que je vous dise, ça fait partie de moi et vivre dans d'autres coins du monde n'a fait que renforcer mon "britannisme", d'une certaine manière. C'est vrai que je dis "*blimey*" (*un mot qui exprime la surprise, NDLR*) beaucoup plus souvent depuis que je me suis expatrié !

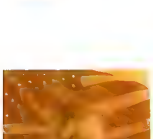
Tous les créateurs britanniques citent 2000AD (hebdomadaire de BD anglais dans lequel beaucoup ont débuté, NDLR) comme un rite de passage. Mais tout le monde a sa petite histoire personnelle avec ce label légendaire. Quelle est la votre ?
J'ai grandi avec **2000AD**. Je me rappelle avoir acheté le numéro 2 dans un kiosque et avoir fait croire à tout le monde que j'étais un cyborg avec mes stickers Biotronic Man ! J'ai commencé à les collectionner quand la saga Apocalypse War a démarré et j'ai continué à les collectionner jusqu'à mon départ pour la Pologne en 1995.
Ironiquement, c'est cette année-là que mon premier boulot professionnel est paru. Quand je suis rentré, en 98, je me suis remis à ma collection et quelques années plus tard, je me suis retrouvé à leur pitcher l'idée de **Carver Hale** avec Mike Carey.
Mon premier boulot professionnel a été pour **2000AD** et a été rendu possible par l'entremise de Patrick Kelleher de la société Temple Rogers Artists Agents. Je l'avais rencontré six mois plus tôt et il avait trouvé mon travail prometteur. Il m'a fait des critiques constructives et m'a dit de le recontacter une demi-année plus tard. Il était très surpris que j'aie pris ses recommandations à la lettre ! Quand je l'ai revu, il a suggéré que je revienne le voir le lendemain. Evidemment, tous ces rendez-vous se font au pub, ce qui est tellement plus convivial ! Hey, on parle de l'Angleterre ! Bref, je suis retourné le voir le jour suivant et il m'a proposé mon premier script : **Future Shock**. Et dès mon second travail, on me proposait **Judge Dredd**... Une histoire sur laquelle j'ai été nul à chier !!! Comment voulez-vous que j'aie été préparé à un truc pareil ?!! Pas mon plus grand moment de fierté. Mais, heureusement, l'histoire de Gordon Rennie était fantastique.

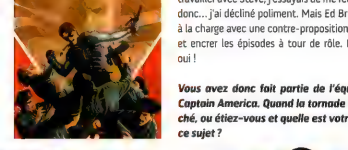
Vous êtes donc resté en Europe un moment à faire du Judge Dredd et du Dr Who. Jusqu'à ce que Crossgen Comics entre dans votre vie et vous incite à aller en Floride. Tous les créateurs passés chez Crossgen parlent d'une expérience assez unique. Très différente de ce qui se pratique ailleurs. Comment voyez-vous cela avec le recul, presque dix ans après ?
Crosssgen m'a donné l'opportunité de :
a) m'expatrier aux Etats-Unis.
b) travailler avec une multitude d'artistes fantastiques, certains étant de véritables héros pour moi.
c) travailler dans un environnement créatif bouillonnant façon chaudron.
Les deux premières années, avant les problèmes financiers, Crossgen était un endroit merveilleux où travailler. J'adorais que tout le monde soit dans le même studio et j'ai appris enormément juste en regardant les autres artistes travailler. J'ai eu la chance d'encrer Butch Guice sur **Ruse** et j'ai absorbé tout ce que j'ai pu de sa méthode de travail, sa composition et sa manière de construire ses personnages. Ça a été un peu plus pesant lors de la dernière année et je suis resté jusqu'au bout, à la fermeture, parce que mon visa de travail était lié à mon contrat Crossgen. Mais je ne regrette absolument pas d'avoir travaillé là-bas.

Vous avez fait beaucoup d'encrage et vous vous êtes battu pour vous faire un nom comme dessinateur. Quel est le projet qui a fait que vos employeurs ont fini par se rendre compte que vous étiez un artiste complet, pas seulement un encreur ?
Eh bien, vraiment, j'ai commencé comme n'importe quel artiste "Européen" : en dessinant, encrant, colorant et même parfois en lettrant. J'ai illustré de nombreux comics américains chez Caliber Comics et ce n'est qu'après avoir eu une conversation fortuite avec Phil Winslade (en Angleterre... dans un pub !) que j'ai sérieusement envisagé d'encrer quelqu'un d'autre que moi-même. J'ai collaboré avec Phil sur quelques trucs et cela m'a amené plus de boulot en encrage, même si, au même moment, je dessinais et encrais des pages pour Games Workshop, je faisais des bouquins pour enfants et Big Book, la série de bouquins publiés par DC (*sous le label Paradox Press, NDLR*). Quand j'ai démarré chez Crossgen, ils ne m'ont pris que comme encreur et c'était bien de ne se consacrer qu'à cet aspect des choses pendant un temps. Mais après quelque temps, l'envie de dessiner me démangeait, j'avais des fourmis dans les doigts et j'ai créé **Archards Agents** (un spin-off de **Ruse**) et **Kiss Kiss Bang Bang** pour pouvoir assouvir mon désir de dessin. Je crois que ce n'est pas avant que j'intervienne sur Captain America que le personnel éditorial m'ait vu comme un "*artiste complet*". Jusque là, comme ils l'ont vu, j'étais soit un encreur (**Green Lantern/Aliens**, **Ruse**, **Captain America**) ou un dessinateur qui avait quelqu'un d'autre - dans mon cas, Andrew Hennessy - pour encrer mon travail (**Kiss Kiss Bang Bang**, **District X**, **Elektra**, **Spellbinders**).

Vous semblez avoir toujours été un "Marvel Kid". Vous

En haut : The Stand (le Fléau), publié par Marvel aux USA. Ci-dessous : Captain America, la série qui a replacé Mike Perkins sur la carte en tant qu'artiste à part entière...





n'avez pas d'affinité ou d'envies particulières avec les personnages de DC ?

J'aime vraiment bosser sur les personnages de Marvel. Ils ont ce côté terre à terre qui me plaît bien au contraire de leurs alter ego qui sont pratiquement des dieux chez la Distinguée Compétition.

Une fois qu'on a dit cela, toutefois, en tant que lecteur, je n'ai jamais fait de discrimination entre les compagnies. Un bon comic est un bon comic quelque soit son éditeur. A un point de ma carrière, il sera sans doute intéressant pour moi de me pencher sur les gars de DC et en fait, en dehors du fait que je dessine **The Stand** en ce moment, j'encre aussi George Pérez sur le roman graphique des **Teen Titans : Games** qu'on attend depuis des lustres.

Sur Captain America, vous avez démarré avec l'encrage également, avec Steve Epting aux dessins. Puis, il a eu des problèmes familiaux et vous avez brillamment repris le flambeau, dessins compris. C'est probablement arrivé très vite... Est-ce que vous avez demandé à dessiner "pour dépanner" où on vous a demandé de le faire ?

J'encrais les pages de Steve sur **Captain America** et en même temps, je dessinais **Spellbinders.** Et comme la mini-série touchait à sa fin, je me cherchais un nouveau job. Tom Brevoort, l'éditeur sur Cap, m'a demandé si je pourrais me contenter d'encrer Steve ensuite. Et même si c'était une bonne opportunité et que j'ai aimé travailler avec Steve, j'essayais de me relancer comme dessinateur donc... j'ai décliné poliment. Mais Ed Brubaker et lui sont revenus à la charge avec une contre-proposition : encrer Steve et dessiner et encrer les épisodes à tour de rôle. Et là, j'ai évidemment dit oui !

Vous avez donc fait partie de l'équipe créative qui a tué Captain America. Quand la tornade médiatique vous a touché, ou étiez-vous et quelle est votre histoire personnelle à ce sujet ?

Eh bien, à cause de l'alternance entre les arches narratives, j'ai dessiné les trois épisodes liés à **Civil War** pendant que Steve dessinait le fameux numéro 25 avec la mort de Cap. On s'était accordé sur le fait qu'après cet épisode, on ferait la moitié de chaque numéro chacun, les scénarii étant découpés en chapitres. Tout ce qui a concerné la mort de Cap était secret et la fin de **Civil War** a été repoussée de plusieurs mois. Je me rappelle bien que je dessinais le #26 en novembre (2007) et je tombe sur cette case avec le cadavre émacié de Steve Rogers. J'avais le souffle coupé ! Je n'avais pas la moindre idée de ce qu'il se tramait dans le #25 ! Je crois que j'ai eu une réponse de Ed à ce propos qui disait : "*Oh ouais, on a tué Steve Rogers dans le #25*". Et, ensuite, j'ai dû la boucler pendant les quatre mois suivants !!!! Gah... Remarquez, c'est probablement cette discretion qui m'a valu d'avoir été engagé sur le projet ultra-secret **The Stand**.

Vous jouez souvent les bons samaritains, en aidant les autres. J'ai ouï-dire que votre contribution à X-Men Deadly Genesis#2 a bien aidé la série à repartir sur de bonnes bases quand Trevor Hairsine a eu son problème de main ?

Tiens, c'est la première fois que j'entends parler de ce problème de main. Il devrait d'ailleurs arrêter de t'utiliser de cette façon, il paraît que ça rend sourd !!! Pour l'épisode, en fait, c'était la confusion. Je n'ai aidé que sur deux pages de **Deadly Genesis** en fin de compte, même s'il était prévu davantage. J'ai offert mes services à Marvel quand ils ont cherché quelqu'un pour finir les pages sur les roughs de Trevor. Ils ont finalement choisi Scott Hanna qui s'en est très bien débrouillé.

Marvel vous a aussi refilé Union Jack, le héros patriotique britannique. Ça aussi, c'est le passage obligé pour un illustrateur anglais chez Marvel ? Et en dehors de la fibre patriotique, qu'est-ce qui vous a plu dans ce projet ?

C'est arrivé à la période où je faisais **Captain America** en alternance. Et vu comme c'était planifié, je me disais qu'il fallait que je prenne un autre projet pour me tenir occupé. J'ai demandé à Marvel si je pouvais faire de l'**Union Jack** parce qu'on venait de le voir dans des épisodes de **Captain America** et que j'adore le personnage. Le costume est brillant pour commencer ! Et il se trouve que, c'est une coïncidence, Christos Gage venait de proposer une mini-série **Union Jack** la même semaine. Je l'ai lue et trouvée pleine de promesses et voilà... on était partis !

Vous avez donc atteri sur The Stand (le Fléau) d'après Stephen King. Sans conteste votre plus gros défi à ce jour. Quand vous avez commencé, il y avait déjà eu deux adaptations télévisées. Comment avez-vous travaillé pour créer un environnement graphique qui soit à la fois familier du public et complètement inédit pour ceux qui avaient vu les mini-séries télé ?

Je n'ai jamais vu les adaptations TV. Je n'ai même pas été tenté d'y aller parce que justement, ça aurait influencé ma vision des personnages et des scènes. J'ai simplement suivi mon flair artistique et ce que M. King avait décrit dans son livre. C'est devenu ma bible.

Vous exposez sur votre blog une sorte de making of de The Stand, en particulier vos recherches photographiques à New York. Combien de temps cela a-t-il pris pour compléter le premier épisode du Fléau depuis le jour où vous avez reçu le scénario jusqu'à la date de rendu ?

Pas vraiment plus qu'un autre comic-book. Vraiment. Ce qui fait

grosso-modo quatre à cinq semaines. La plupart des études de personnages et designs étaient approuvés depuis longtemps, j'étais donc prêt à démarrer sur les chapeaux de roues !
Il y a eu une longue attente entre le moment où on a entendu parler du projet jusqu'à la signature des contrats et le début de la production. Voilà pourquoi il était très important que je sache tenir ma langue !

Les lecteurs français découvrent le premier volume de la série Le Fléau, mais, en ce moment, vous réalisez le troisième. Apparemment, il y a encore 3 autres volumes de prévus... Comment reste-t-on motivé sur une même série aussi longtemps ? Et comment faites-vous pour que votre public plus friand de super-héros ne vous oublie pas pendant que vous faites joujou avec les personnages de Stephen King ?
J'ai toujours voulu faire une même série pendant longtemps plutôt que des petites mini-séries et autres remplacements... Et j'ai réalisé que vous devez avoir une SACRÉE dose d'énergie pour ça.
J'ai de la chance, parce que j'ai lu le livre (*de King*), de savoir où va l'histoire et je sais que je vais bien m'amuser sur certaines scènes. Mais j'espère toutefois que je vais faire une petite pause entre la série actuelle (**America's Nightmare**) et la prochaine. Je suis en train de préparer un one-shot concernant un super-héros Marvel avec Mike Carey. Ça me permet d'étendre un peu ma palette d'activités et de me remotiver à fond pour la prochaine série du **Fléau** !

Est-ce que vous avez été tenté d'inclure des bonus cachés dans les pages du Fléau. Des clins d'œil à d'autres séries comme la Tour Sombre par exemple ? Et comment se passe le processus d'approbation sur une série pareille ?
Non, pas vraiment. Je souhaite simplement produire l'adaptation la plus définitive possible du roman de Stephen King. Et je suis assez réticent à placer ici et là des petites choses qui pourraient divertir l'œil du lecteur, voire être mal perçues. Il y a toutefois quelques noms de magasins qui ont des connexions avec des collègues et des amis, mais rien de trop voyant. Pas assez en tout cas pour que les lecteurs s'en émeuvent. Il y a un fan de Stephen King en Suède qui tient un site web avec tous les trucs possibles de l'auteur (*http://www.liljas-library.com/*). C'est très utile pour moi et très documenté. Et j'ai réussi à placer le nom de son site sur une des planches. Il en a été extrêmement reconnaissant.

Quelle relation de travail avez-vous avec le scénariste du Fléau, Roberto Aguire-Sacasa ? Je sais que Marvel n'est pas toujours très chaud à l'idée de laisser l'équipe créative communiquer directement... Puisque j'imagine que ce type de segmentation est aussi monnaie courante chez les collaborateurs de Stephen King, ça se passe comment ?
Je n'ai jamais heureusement connu de boulot dans lequel le scénariste n'a pas été impliqué en direct, même si je sais que ça peut se faire. Et avec Roberto ce n'est pas différent.
Si j'ai une idée pour les pages ou que je vois les choses différemment de lui, je demande conjointement à l'auteur et aux éditeurs leur avis. Surtout pour ne pas faire en sorte que mes suggestions nuisent à la lisibilité ou divertissent le lecteur inutilement. Parfois, je vais ajuster le découpage d'une manière différente de ce qui est écrit. Mais Roberto commence à avoir l'habitude. Il se débrouille très bien de mes écarts.

Vous avez fait quelques trucs avec Mike Carey dont vous parliez plus haut. Est-ce que c'est le genre de scénaristes qui vous épate tout le temps et que vous suivriez sur n'importe quel projet ?
J'adore travailler avec Mike et, effectivement, je le ferais toujours n'importe quand. Notre premier boulot ensemble était sur une adaptation de **Docteur Faustus** pour Caliber Comics. Et ça s'est passé vraiment de la meilleure manière possible pour tous les deux. On s'admire mutuellement... C'est quand même une bonne base pour une relation de travail épanouie. En plus, depuis, j'ai eu l'occasion de le côtoyer plus souvent et nous nous considérons comme de bons amis. Je sais que quand je travaille sur l'un de ses scripts, sa connaissance de la langue, sa manière de construire ses phrases et son imagination visuelle vont me forcer à faire un pas de plus en termes de qualité, peut-être même trois pas !

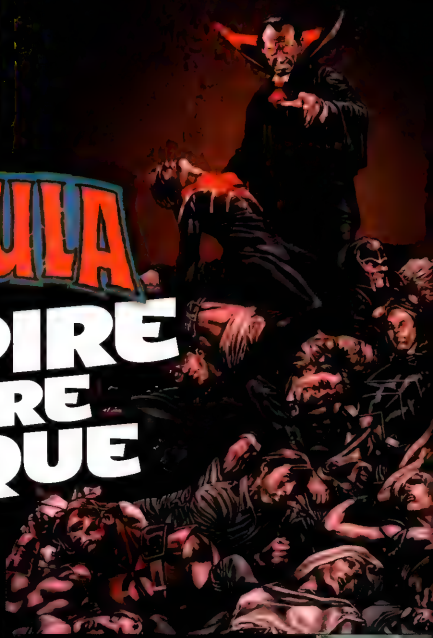
Quel a été votre comic le plus difficile à faire et en quoi ?
Chacun d'entre eux est difficile dans son genre, mais la récompense du travail fini balaye la dureté. Je dirais, personnellement, que **The Stand : Captain Trips#4** (la première mini-série) a été vraiment difficile à terminer. Particulièrement la scène dans laquelle le père de Frannie vient la voir, sous la pluie pour lui dire que sa mère a attrapé le virus de la grippe. Je dessinais cette scène alors que mon propre père était mourrant et j'ai fini l'encrage de cet épisode juste quelques jours avant son enterrement. C'était assez dur... mais être très occupé pendant cette trouble période m'a aidé à passer le cap.

Vous êtes passionné, et pas seulement par votre métier. Sur votre blog vous n'hésitez pas à commenter ce qu'il se passe dans tout le comic-book business. Le moins qu'on puisse dire est que ces derniers temps, il y a eu du changement. Comment voyez-vous le milieu des comics évoluer dans les mois/années à venir ?
C'est une question difficile. Je pense que les opportunités pour une distribution des comics mensuels digitaux vont augmenter particulièrement si une version large d'un appareil comme le Kindle (*un lecteur d'e-books conçu par Amazon, NDLR*) débarque. Je ne suis pas un fan de la lecture de comics sur petit écran comme l'iPhone. Peut-être que le marché américain subira tous ces changements pendant qu'en Europe, ça reste normal d'attendre avant d'acheter un album. Aux USA, les mensuels sont très importants pour l'économie des comics.
Il y a des solutions aujourd'hui, mais aucune ne combine l'appareil idéal avec la formule idéale. Ce qui est sûr, c'est que ça va encore beaucoup bouger pour ceux qui aiment les comics.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky.

OUBLIEZ UNDERWORLD, TWILIGHT OU TRUE BLOOD AVEC LEURS IMAGES DE VAMPIRES BEAUX GOSSES À L'ALLURE D'ÉCHAPPÉS D'UNE ÉMISSION DE REAL-TV. LE VAMPIRE QUI RÈGNE, LE VRAI, CELUI QUI N'A PAS PEUR DE SE SALIR LES CANINES, PORTE LE NOM DE DRACULA ET SÈME LA TERREUR DEPUIS QUELQUES SIÈCLES DANS L'INCONSCIENT COLLECTIF. DANS LES COMICS AUSSI MAIS, BIZARREMENT, LÀ, LE PRINCE VAMPIRE A DÛ MONTRER PATTE BLANCHE AVANT D'ÊTRE ACCEPTÉ.

DRACULA
VAMPIRE CONTRE ATTAQUE



Personnage de romans, de pièces de théâtre ou encore de cinéma, Dracula est sans doute une des créatures que la fiction a le plus utilisé depuis deux siècles. Et si, bien sûr, les occasions de le retrouver sous forme de comic-books ne manquent pas, sa carrière dans la bande dessinée américaine aura commencé d'abord timidement (à l'opposé du monstre de Frankenstein qui, lui, sera l'objet d'une série régulière chez Prize Comics et une véritable vedette du Golden Age). Mais encore faut-il préciser que le roman **Frankenstein** date du début du XIXe alors que **Dracula**, lui, a été publié en 1897. L'entrée du monstre dans le domaine public est donc intervenue bien avant celle du vampire). En fait, ce cher Vlad souffre tout simplement de la concurrence. D'une part les éditeurs des années 40 préfèrent utiliser le concept du vampire en général plutôt que celui d'un comte d'Europe de l'Est. Autant se fabriquer "son" vampire malléable à volonté plutôt que de faire référence à Dracula, à plus forte raison vu l'âge moyen du lectorat à l'époque. On préfère tout simplement que Captain America et les autres héros du moment affrontent des vampires japonais ou allemands, montrés comme le fruit d'expérience interdites. Les diverses formules de super-soldats des alliés créent des Adonis dignes de porter les couleurs nationales tandis que des laboratoires ennemis ne sortent principalement que des créatures horribles, empreintes de paganisme. Vampires, zombies et loups-garous y figurent en bonne place. Dracula ? Dans les premiers temps, il est étrangement absent. C'est que le plus connu des vampires est déjà devenu un classique littéraire et qu'il est non seulement un personnage mais aussi un récit auto-contenu dans lequel le monstre est détruit à la fin. On rencontre d'emblée deux degrés de difficultés : d'une part, l'âge moyen des jeunes lecteurs de comics de l'époque ne leur permet pas de connaître le roman d'origine. D'autre part, puisqu'il s'agit d'une histoire autonome, les auteurs peinent sans doute à importer le personnage hors de son récit d'origine. De nos jours (avec les nombreuses variations de Dracula qu'on peut connaître), le pas à franchir peut paraître minuscule. Dans les années 30 ou 40, il n'en est pas de même : extraire Dracula de sa propre histoire pour le faire rencontrer des hé-

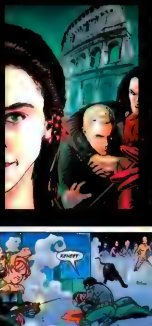
ros de comics serait presque aussi incongru que de sortir Jean Valjean des pages des **Misérables** pour qu'il croise Captain America. À l'époque, les comics sont considérés comme un loisir tout juste bon pour les enfants et ne jouissent d'aucune reconnaissance comme support littéraire. Attacher Dracula à l'univers des romans pour lui tisser de nouvelles mésaventures est donc loin d'être un réflexe automatique. On verra que, par la suite, les auteurs de comics se rattraperont....

LITTÉRAL ET LITTÉRAIRE

Il existe plusieurs manières d'aborder Dracula. Très rarement la fiction s'intéressera au personnage historique (Vlad Tepes, 1431-1476, prince de Valachie connu sous son surnom de l'Empaleur). Elle s'intéressera principalement au premier degré de la création de Bram Stoker, c'est-à-dire au prince des vampires. Dans d'autres occasions, plus rares, c'est le second degré qui est privilégié (Dracula présenté comme un personnage de roman, voire échappé d'un livre). C'est par ce biais que le nom de Dracula sera d'abord mentionné dans les comics. Dans **Silver Streak Comics #17** (décembre 1941), le super-héros Captain Battle combat ainsi un vampire nazi surnommé le Docteur Dracula, leader d'une bande d'hommes-vampires. L'histoire se conclue sur la révélation qu'aucun de ces adversaires n'est réellement un vampire, qu'il s'agit d'une supercherie à l'aide de quelques accessoires (comme des ailes artificielles). Dans l'aventure de Captain Battle, le vampire n'a donc aucune réalité et les nazis, s'inspirant visiblement du roman, visaient l'avantage psychologique en se faisant passer pour le personnage du roman bien connu. En septembre 1942, dans **Active Comics #7**, c'est au tour d'un super-héros surnommé le Noodle d'affronter Dracula. Mais le Noodle n'est qu'un bébé super-héros caricatural et ses aventures sont donc plus proches d'un récit à la **Calvin & Hobbes** que d'un contexte réaliste. Le Dracula qui rencontre le Noodle a donc tout d'un croquemitaine imaginaire, par opposition à un personnage qui serait « réellement » présenté comme le prince des vampires. Non, Dracula restera principalement présenté comme un fantasme d'origine littéraire. En 1947 (dans **Kid Eternity #4**), c'est à nouveau cette approche qui sera privilégiée. Kid Eternity est un personnage qui possède habituellement la capacité de ressusciter temporairement les morts. Mais pour une mission où il a besoin d'effrayer un quidam, il n'invoque pas des personnages historiques mais bien des héros (et antihéros) de fiction. À la volée, Kid Eternity matérialise donc les Trois Mousquetaires, le monstre de Frankenstein, Sherlock Holmes, le voleur de Bagdad et, bien évidemment, Dracula (dans une apparence proche de l'acteur Bela Lugosi, qui jouait le rôle à l'écran). Comme il y a visiblement une sorte de solidarité entre personnages maléfiques, Dracula exige qu'on n'embête pas son ami le voleur de Bagdad... Si, par la suite, c'est le personnage au premier degré (présenté comme « réel » et non pas comme un échappé d'un livre) qui l'emportera dans les comics, cette notion de créature littéraire perdurera à travers les âges et on retrouve de temps à autre de telles « alliances » volontaire ou accidentelles. Bien des années plus tard, dans le **Tomb of Dracula #49** (octobre 1976) de Marv Wolfman et Gene Colan, on aura ainsi droit à un épisode où Dracula est convoqué contre son gré par une femme qui a le pouvoir de matérialiser les personnages qu'elle a pu lire dans des romans. Dracula est ainsi confronté à Robin des Bois, aux Trois Mousquetaires, à Zorro, etc. Mais dans ce cas il proteste car dans la série **Tomb of Dracula** il est présenté comme réel (autant que peut l'être un habitant de l'univers Marvel). Bien plus récemment encore, on retrouve Dracula au sein d'une nouvelle alliance évoquant l'univers littéraire. Dans **Planetary #13** (février 2001), on découvre que Dracula, Sherlock Holmes ou le monstre de Frankenstein font partie d'une sorte de conspiration initiée au dix-neuvième siècle. Le prince des vampires finit d'ailleurs congelé par Elijah Snow (le fondateur de Planetary) et réduit en pièces après avoir reçu un coup de pied fort irrespectueux dans l'entrejambe.

LE GOÛT DE L'INTERDIT

Les débuts de Dracula furent donc timides. On le voyait plus comme personnage de littérature que comme un vampire. Dans ces conditions, l'apparition d'une courte histoire d'horreur intitulée « Dracula Lives ! » dans **Suspense #7** (mars 1951), publiée par Marvel, a valeur de petit événement isolé. Avec les critiques qui reprochent aux comics leur supposé goût pour la violence et l'horreur, les percées de Dracula restent prudentes et on retoume bien vite vers la sécurité de la référence littéraire. Ainsi en août 1953, l'éditeur Avon publie dans **Eerie #12** la première adaptation « complète » de l'œuvre de Bram Stoker (pour autant que 25 pages de BD puissent contenir complètement le roman) [1], dans une version qui ne vaut guère que pour sa position historique. Mais même cette porte littéraire se refermera bientôt : en 1954 la plupart des éditeurs américains de BD adoptent le Comics Code, sorte de « *guide de bonne conduite* » destiné à rassurer les parents sur le contenu des lectures de leurs enfants. Parmi les règles proclamées, l'interdiction de représenter des créatures horribles ou violentes. Dans la pratique, il devient tout simplement impossible d'intégrer un vampire dans un comic-book édité sous l'égide du code. La cote de Dracula, qui n'était déjà pas très fameuse avant le Code (ou tout au moins tardait à éclore) s'enfonce aussi sec. En tous cas pour ce qui est des comics. Dracula est déjà un monstre sacré de la littérature et du cinéma... La BD américaine, elle, lui ferme la porte pour quelques années... Heureusement, tous les éditeurs ne plient pas forcément devant le Comics Code. Dell Comics, un des principaux labels du moment, décide de ne pas s'y soumettre et sa puissance suffit à ce qu'aucun concurrent ou aucune institution ne vienne le chercher sur ce terrain. Au demeurant, Dell n'a pas besoin d'organe de censure puisqu'une partie de sa production est adaptée de dessins animés (comme les Disney, par exemple) et que le tout reste assez bon enfant. Mais cet esprit « multimédia » va pousser l'éditeur à s'intéresser à des séries TV et à l'univers des films. C'est par ce biais que Dracula fait son retour en 1962 dans une série de comics à son nom. La couverture peinte de **Dracula #1** lorgne énormément sur l'esthétique des films de Bela Lugosi et s'il faillait d'autres preuves que Dell vise le public du cinéma, le contenu de ce premier épisode sera réimprimé l'année suivante sous le titre « *Universal Pictures Presents Dracula, the Mummy, and Other Stories* ». Mais sans doute cette percée de 1962 est-elle encore trop « précoce » et il semblera pendant

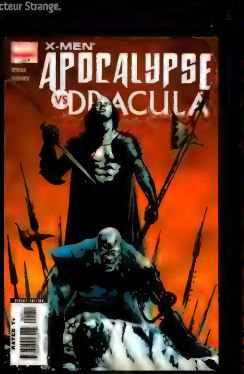


quelques années que **Dracula #1** n'était qu'un numéro spécial, sans suite attendue. Le retour du comte Dracula n'était qu'un pétard mouillé. Dell préférant ne pas s'engager durablement dans la veine de l'horreur. Si la série **Dracula** refait surface en 1966 avec un #2 (2), la vocation est toute autre. Il s'agit d'aller surfer sur la mode des super-héros ridicules apparus avec le lancement du feuilleton TV **Batman**. On invente donc un descendant de Dracula, un scientifique qui cherche à réinventer par la science les pouvoirs de son ancêtre et qui y arrive plus ou moins par accident après que du sang de vampire soit tombé dans son éprouvette. Dès qu'il a goûté à la mixture, le Docteur Dracula découvre qu'il peut se transformer en chauve-souris et dispose de divers super-pouvoirs du même acabit. Pour protéger son identité, il décide de devenir super-héros sous le nom de Dracula (chose parfaitement illogique puisque Dracula est par ailleurs son nom de famille) et affronte des menaces toutes plus grotesques les unes que les autres. Ce Dracula sera vite rejoint par un faire-valoir féminin (équivalent de Batgirl ou de Supergirl) nommé Fleeta. Tout est fait pour imiter le style « campy » des aventures de Batman à la télévision et c'est peu de dire que la qualité n'aura rien à voir dans l'affaire. Les aventures de ce descendant de Dracula ne dureront que trois épisodes (mais Dell fera illusion en ne publiant aucun #5 puis des numéros 6 à 8 vers 1973, en réimprimant les histoires des #2 à 4 à l'intérieur). Autant dire qu'on s'attendait à ce que le premier Dracula à avoir des aventures récurrentes dans les comics ait une autre allure... Chez Warren Publishing, chantre des illustrés d'horreur comme Creepy, on pourrait bien sûr pu donner un refuge à Dracula à l'abri du Comics Code (les magazines Warren étant pour adultes, ils n'ont pas besoin de mise en garde parentale). Mais Warren a déjà sa vampire de référence, à savoir la pulpeuse Vampirella, qui s'évertue à ringardiser les codes habituels du vampirisme. Dracula est un noble blafard aux temps argentées, tantôt imaginé avec les traits des acteurs Bela Lugosi ou Christopher Lee. Vampirella, elle, fleure la libération sexuelle et montre une femme en position de pouvoir. Pas question de ressortir un Dracula qui lui ferait de l'ombre. C'est pourquoi, même si le vampire des Carpathes fera quelques apparitions dans l'univers de Vampirella, ce sera surtout pour adopter une attitude classique et sans surprise, montré comme un antagoniste sans qu'on s'intéresse beaucoup à ses motivations. Le sort de Dracula tombe alors dans les mains de... Jack Kirby, transfuge de Marvel fraîchement débarqué chez DC. Le « King » des comics, un peu lassé des super-héros traditionnels, veut s'essayer à d'autres formes de personnages. Il propose à DC une idée de comic-book anthologique sur Dracula (cf. "Spirit World & Other Weird Mysteries" par Jon B. Cooke, dans **Jack Kirby Collector #13**) dont chaque histoire pourrait se passer à une époque différente (aussi bien passée que future). Mais DC est d'une part un peu effrayé par le principe d'utiliser Dracula ten raison des limitations du Comics Code) et d'autre part voudrait un Kirby plus conventionnel, plus en phase avec le lectorat. En clair, l'éditeur traînera les pieds et quelques temps plus tard, en entendant parler du lancement par Marvel d'une revue basée sur Dracula, Kirby préférera enterrer l'idée, de peur d'être traité de copieur. En fin de compte, il ne restera des projets vampiriques de Jack Kirby qu'une saga de **Superman's Pal Jimmy Olsen** (#142, octobre 1971) dans laquel le jeune Jimmy Olsen découvre la planète Transilvane et ses habitants. Ces derniers, habitués aux films d'horreur crées sur Terre, ont pris l'habitude d'adopter la forme et comportement de monstres connus. Parmi eux, le Comte Dragorin, « clone » explicite de Dracula... Mais tout au long de son histoire, DC restera largement peu intéressé par Dracula, d'où un nombre ridicule d'apparitions. On ne verra le personnage chez l'éditeur que bien plus tard et dans de rares occasions comme **Batman & Dracula Red Rain** (1991) ou **Superman vol.2 #180** (2002). Ce qui fait peu pour un éditeur de la taille de DC. Mais c'est aussi parce que dès le début des années 70, c'est Marvel qui occupe le terrain.

KRAPP!
ZENGG!
MAIS... MAIS... C'EST PAS POSSIBLE!
MAIS... MAIS... C'EST PAS POSSIBLE!
MAIS... MAIS... C'EST PAS POSSIBLE

du prince des vampires dans les pages de **Vampirella**. Ironiquement, avant l'intervention de Marvel, Warren n'avait publié qu'un comic-book de Dracula qui lorgnait plus sur l'Heroic-Fantasy et mettait en valeur le côté seigneur de la guerre d'un Vlad Tepes aux faux airs de Conan. Warren n'est pas le seul à surveiller Marvel : la famille Goodman (ancienne propriétaire de Marvel) qui vient de lancer l'éphémère Atlas Comics publie la revue **Fright**, racontant les aventures d'un Son of Dracula (rédigées par Gary Friedrich et dessinées par Frank Thorn). Dracula « père » ressemble d'ailleurs énormément à la version de Marvel, au point qu'on ne peut pas se faire d'illusion sur la volonté de « vampiriser » le public de **Tomb of Dracula**. Le plus intéressant reste cependant la série de Marvel, qui commence de manière relativement manichéiste, avec Frank Drake et ses amis qui luttent du mieux qu'ils peuvent contre Dracula, montré comme une menace au même titre que d'autres personnages de Marvel comme Docteur Fatalis (situation d'autant plus marquée qu'il affronte également quelques super-héros comme Docteur Strange ou le Surfeur d'Argent). Mais chez Marvel, on n'aime pas les super-vilains manichéens unidimensionnels. On finit toujours pas leur sculpter une petite trace de noblesse ou de douleur tragique. Le Dracula de Wolfman n'y échappera pas. D'ailleurs si **Tomb of Dracula** a son équivalent du Professeur X et de Blade, il n'est pas très étonnant de trouver des rapprochements entre les natures ambivalentes de Dracula et de Magneto, l'ennemi des X-Men. Avec le temps, le personnage apparaît de plus en plus comme étant torturé, tandis que le scénariste se recentre sur quelques traits historiques. Ainsi donc Dracula a des circonstances atténuantes. Il a été transformé en vampire « *à l'insu de son plein gré* » alors qu'il était au demeurant un noble « *soldat de Dieu* » cherchant à repousser des envahisseurs païens en dehors de son pays. Le Dracula de Wolfman en veut à Dieu de l'avoir abandonné et d'avoir laissé sa famille sombrer dans le malheur et la tragédie. Mais au fil et à mesure qu'on avance dans la série, Dracula repousse autant que possible les avances du camp opposé (Satan et donc le Mal). Lilith, fille de Dracula, aussi vicieuse et torturée que lui, apparaît pour le mettre en face de ses contradictions. Puis Dracula tombe amoureux d'une jeune femme nommée Domini, qu'il épouse. Il devient manifeste que - même si Dracula n'a officiellement pas d'âme - il est encore capable de ressentir de l'amour ou de la compassion, de la même manière qu'il peut haïr ou souffrir. Pendant un moment Dracula devient une sorte de personnage à la logique expiatoire, souffrant de faire le mal tout en continuant de le faire puisque c'est la seule nature qu'il lui reste. À plus forte raison quand ce Dracula plus « sensible » sera trahi. Quand Domini accouche finalement d'un fils, Janus, il s'avère que c'est une sorte de nouveau messie sur Terre. Une créature angélique qui n'est pas le rejeton de Dracula mais une sorte de fils de Dieu. Dracula, qui attendait ce fils comme une chance de rédemption s'estime d'une certaine manière cocufié par Dieu et sombre à nouveau vers ses aspects les plus brutaux. Dans un épisode le Diable tient Dracula pour responsable d'avoir causé la naissance de l'émissaire divin et pour humilier le vampire le retransforme en humain, le privant de ses pouvoirs. Dracula, incapable d'échapper à sa nature malgré ce qu'il professait, supplie alors qu'on lui rende sa nature vampirique. Le dernier épisode (#70, août 1979) de la série voit Quincy Harker et Dracula s'entretuer, mettant un terme en apparence définitif à la saga. Le succès de cette version de Dracula sera telle qu'en 1980, au Japon, la société de production Toei sort « **Yami no Teiô Kyûketsuki Dorakyura** », un long-métrage animé directement basé sur les comics de Wolfman. De quoi donner l'envie de continuer... Marv Wolfman revient quelques mois plus tard aux commandes d'un **Tomb of Dracula** relancé toujours chez Marvel sous la forme d'un magazine en noir & blanc. Le chef des vampires y est ressuscité une nouvelle fois et entame ce qu'on serait tenté de définir comme une liste de « *comebacks en trop* ». Le poids des 70 épisodes du premier volume de **Tomb of Dracula** entrave sur le plan créatif toute tentative de relance. S'il est facile de ramener le vampire, Quincy Harker, simple mortel, reste mort. Il manque donc un des éléments les plus emblématiques de la série. En août 1980, la version magazine de **Tomb of Dracula** s'arrête sans fanfare. Dracula lui-même est rapidement absorbé par l'univers Marvel qui ne sait pas aussi bien le gérer, où en tout cas revient vers une approche unidimensionnelle. On retrouve ainsi quelques temps plus tard Dracula comme adversaire méconnaissable des X-Men. Rachel Van Helsing (qui était pourtant l'un des fils rouges de **Tomb of Dracula**) tombe ici comme une potiche devant la morsure de Dracula, obligeant Wolverine à la tuer. Puis Marvel a pendant un moment l'envie de faire tabula rasa, et d'effacer ainsi toute trace de Dracula et des vampires dans son univers, via une histoire de sortilège mondial dans la série Docteur Strange. Pendant quelques temps Dracula et ses pairs sont désintégrés mais l'idée est apparemment trop séduisante pour que les scénaristes de Marvel laissent le vampire reposer en paix. En marge, Marvel publie une nouvelle adaptation du roman mais « **Dracula: A Symphony in Moonlight & Nightmares** » (un album peint par Jon J. Muth et qui tient plus de la nouvelle illustrée) est sans doute l'une des plus belles BD tirées de l'ouvrage à ce jour, empruntant beaucoup à la peinture impressionniste. En dehors de ce graphic novel, le Dracula de l'univers Marvel n'a plus grand chose d'original et toutes les tentatives de l'utiliser à nouveau, y compris en face des rares survivants de **Tomb of Dracula** (Blade, Frank Drake...) ne seront guère inspirées. L'apparition d'une version alternative de Dracula dans la série **Mutant-X** (où le vampire a mordu tour à tour Kitty Pryde et Tornade, tout en étant indirectement responsable du vampirisme de Gambit) montre pourtant peut-être la voie. Une solution aurait pu être de relancer Dracula dans une autre époque ou une autre continuité (par exemple un Dracula 2099 ou un Ultimate Dra-

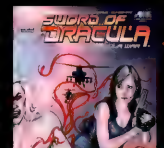
L'approche de Dracula se révèle souvent selon deux grandes catégories : d'une part, le retour aux origines et l'adaptation du roman de Bram Stoker (ci-dessus la version Marvel) ou des rencontres à n'en plus finir avec des personnages parfois surprenants (ci-dessous, la rencontre X-Men: Apocalypse Vs. Dracula).



cula) de manière à ramener des versions mises à jour de Harker ou de Van Helsing sans s'encombrer des événements de **Tomb of Dracula #70**. Finalement un « Dracula futur » ou tout du moins modernisé ne serait pas si éloigné de l'idée qu'avait Jack Kirby il y a une quarantaine d'années.

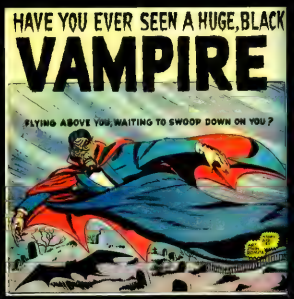
CHOISISSEZ VOTRE DRACULA

Finalement, la leçon à tirer de l'expérience Marvel, c'est que Dracula est surtout intéressant dans les comics quand il s'éloigne du roman de Stoker au point de s'en démarquer. D'autant que le Dracula classique appartient un peu à tout le monde et qu'il fait régulièrement des aller-retours au cinéma. D'où un gain de notoriété, c'est vrai, mais aussi un possible phénomène d'usure, même si la sortie du film **Dracula** de Francis Ford Coppola encouragera beaucoup de petits éditeurs à s'intéresser à nouveau au sujet. Chez Topps, on tire ainsi une mini-série adaptant en BD le film (qui lui même adaptait le roman, vous suivez ?), scénarisée par Roy Thomas et illustrée par Mike Mignola. Certains reprochent aux comic-books d'avoir suivi de trop près l'esthétique du film mais quand bien même un Dracula par Mignola, ça ne se refuse pas... Mais il devient vite évident qu'on a fait le tour en termes d'adaptation du roman et qu'on pourra difficilement faire mieux que les travaux de Jon J. Muth ou de Mignola. Et quand Roy Thomas, toujours chez Topps, tente de poursuivre sur ce thème via une autre mini-série (**The Dracula Chronicles**) sans Mike Mignola, la chose passe pratiquement inaperçue. Le Dracula classique, à avoir été trop revisité (aussi bien par la BD que par le cinéma) en devient migraid. Pour preuve : dans la série TV Buffy, le personnage de Dracula est assez vite expédié. On lui préfère les vampires plus destroy mais aussi qui se prennent moins au sérieux. Dans les comics, le vampire de référence de la fin des années 90 devient le **Crimson** de Humberto Ramos (se reporter à **Comic Box vol.1 #7** pour un dossier sur les vampires de tous poils). Marvel, poussé par la sortie de la trilogie des films **Blade**, dirige son attention plus vers le chasseur de vampires (sans vraiment arriver à attirer les lecteurs). Brouillé avec Marvel au sujet des droits des films, le créateur de **Blade**, Marv Wolfman, ira sortir chez Dark Horse une mini-série « **Curse of Dracula** » chez Dark Horse, projet illustré par Gene Colan. Autrement dit, l'équipe de **Tomb of Dracula** se reforme ailleurs mais la chose a plus le goût de la nostalgie que d'une réelle impulsion. Dracula semble alors éclipsé par les autres vampires, mais reste un nom difficile à oublier. Ces dernières années, les éditeurs vont plutôt aller dans ce sens et chercher une valeur ajoutée à greffer sur le nom de Dracula. Le jeu, au troisième millénaire, devient de lui trouver des rôles différents et des angles nouveaux. Après que la série TV de **Buffy** ait tourné ce cher Vlad en ridicule, le comic-book de cette même Buffy l'a ressorti pour mieux le dépoussiérer : après avoir fait d'Alex (ami de l'héroïne) son esclave, Dracula se modernise à son contact et développe par exemple une passion pour les grosses motos. La particularité, c'est que si la BD de **Buffy** est produite par Dark Horse, les droits des personnages Angel et de Spike, eux, ont atterri chez l'éditeur IDW. En théorie, les comics de Buffy, Angel et Spike ne peuvent faire référence l'un à l'autre mais ironiquement, comme Dracula est dans le domaine public, il est le seul vampire à pouvoir apparaître dans ces titres. D'où une mini-série **Spike vs. Dracula** parue écrite par Peter David (**X-Factor**) et publiée chez IDW sans que Dark Horse ait son mot à dire (encore que le Dracula d'IDW n'est pas le passionné de moto vu chez Dark Horse). Et il est loin de se cantonner à ces séries. En 1993, Topps avait un peu exploré la veine du crossover entre célébrités littéraires en publiant une série **Dracula Versus Zorro**. Plus atypique, le petit label Silent Devil a publié une série **Dracula Vs. King Arthur** (écrite par Adam et Christain Beranek, dessinée par Chris Moreno). Vous pouvez regarder vos livres d'Histoire, Vlad Tepes et le Roi Arthur ne sont pas vraiment des contempoains mais dans le récit la confrontation est due à Lucifer, qui a projeté le vampire à travers le temps pour s'attaquer aux Chevaliers de la Table Ronde. Mais, plus récemment, l'éditeur Dynamite, assez porté sur les dérivés du cinéma et de la TV, est passé à une autre échelle en orchestrant une « Guerre des Monstres » opposant des personnages comme Dracula ou le Monstre de Frankenstein, suite de numéros spéciaux permettant de créer ses propres versions de ces créatures fantastiques. Avec deux débouchés : d'une part la création d'**Eva Daughter of Dracula** (décidément quelle fertilité pour quelqu'un de mort depuis des siècles !), héroïne qui elle n'appartient pas au domaine public mais bien à Dynamite. L'autre volant de stratégie de l'éditeur est de passer par des crossovers. D'abord en interne (dans **Ash vs. Dracula**, le vampire affronte le héros spécialiste de la tronçonneuse des films **Evild Dead**) mais aussi avec l'univers Top Cow permettant de faire entrer des personnages comme Darkness dans la danse. Dracula a ainsi eu le loisir de s'opposer à Madgalena dans un numéro spécial.



En haut : Le très beau Dracula de Jon J. Muth.
Au centre : Dans le genre impossible crossover : M. Tiv' face à Mister T.
Versus Dracula ! En bas : Sword of Dracula, la modernisation du mythe.
A droite : le Dracula super-héros assez radicale de la période Dark Horses.

Bref, on n'est pas à l'abri d'un **Dracula Vs. Terminator** un de ces quatre... Enfin, forcément, comme tous les éditeurs qui misent un peu sur lui, Dynamite a édité une (énième) adaptation en BD du roman, écrite par Leah Moore et John Reppion. La tendance de ces dernières années est cependant bien à des approches originales. **Sword of Dracula** (série publiée entre autres par Image Comics, IDW et Digital Webbing) choisit de voir dans le personnage une sorte de leader terroriste, un Ben Laden des vampires qui mènerait une guerre sans merci à l'humanité. Comme pour **Tomb of Dracula**, c'est la descendante d'un des héros du roman, Veronica « Ronnie » Van Helsing, qui dirige une unité d'élite spécialisée dans l'élimination des vampires et qui découvre que Dracula vit toujours, caché quelque part en France. N'hésitant pas à faire des références politiques, **Sword of Dracula** a même utilisé John Kerry (ancien candidat à la présidence des USA) comme ennemi des vampires pendant son service militaire au Vietnam. Dans **Impaler**, série publiée chez Top Cow, c'est l'autre extrême : Dracula est un héros ! Alors que les vampires commencent à envahir les USA de manière « virale »



(non sans rappeler le film « I **Am Legend** ») Vlad Tepes fait sa réapparition en immortel spécialisé dans l'élimination des buveurs de sang face à son frère qui dirige le camp opposé. De nos jours, le Dracula des comics est donc devenu un condiment que les différents éditeurs s'évertuent à cuisiner à des sauces de plus en plus différentes. Il est certain qu'on n'a pas fini d'entendre parler de lui dans des versions de plus en plus diversifiées. Pour les puristes, il restera bien de temps à autre une adaptation de plus mais clairement l'avenir du vampire est dans la variation, pas dans la fidelité...

Xavier Fournier

(1) Le Dracula d'Avon Comics, supposé dans le domaine public, a été traduit en France dans les pages de Golden Legends #3.
(2) Notons aussi qu'en 1966, l'éditeur américain Ballentine Books sortait sa propre adaptation illustrée du roman de Stoker, qui se trouve être la première version publiée sous forme de graphic novel.

Au centre : Dracula a parfois fait des apparitions officieuses chez Marvel, comme dans cette histoire de Stan Lee et John Romita (publiée dans Tomb of Dracula et Dracula Lives) où il n'apparaît que sur l'image d'Hitler.

En bas : Dracula Lives, magazine plus rigolo qui débarquait sur Comics Code.

A Plein Rêves

Votre spécialiste Comics à Nantes

Bande dessinée américaine
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines
produits dérivés, fantastique
science-fiction, séries ...

Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

SOYLENT COMICS

La librairie en ligne spécialisée
Comics VO & Comics VF
www.soylentcomics.com
Testez le code "COMICBOX" au moment de votre première commande

Copyright Marvel Comics

CHEZ GREG RUCKA, L'ÉCRITURE, C'EST DU SÉRIEUX ! PAS ÉTONNANT DONC QU'IL SOIT DEVENU EN QUELQUES ANNÉES, L'UN DES SCÉNARISTES PHARES DE DC COMICS. FAN ET AUTEUR DE SÉRIES POLICIÈRES EN TOUS GENRES, IL PRÉSIDE ACTUELLEMENT AUX DESTINÉES DE BATWOMAN (DANS DETECTIVE COMICS), QUESTION, ET WONDER WOMAN. TOUT EN CONTINUANT, BIEN SÛR, D'ÉCRIRE DES ROMANS ET SES PROPRES SÉRIES EN CREATOR OWNED. DANS LA DERNIÈRE EN DATE, STUMPTOWN (ONI PRESS), UNE FOIS DE PLUS, SON HÉROÏNE EST DU GENRE QUI N'A PAS FROID AUX YEUX...

BD-REPÈRES

- Whiteout
- Checkmate
- 52
- Batwoman
- Action Comics
- Detective Comics
- Greatest Night: Wonder Woman

UN HOMME À FEMMES

© DC COMICS

Vos épisodes de Batwoman, dessinés par J.H. Williams, ont été produits un peu sous le manteau pendant des mois. Tout le monde savait qu'un projet était à l'oeuvre, mais on ne le voyait pas venir. Finalement, le personnage a été intégré à Detective Comics (avec Question en seconde partie). Est-ce qu'elle aurait été aussi populaire si DC avait « osé » un Batwoman #1 ?

Je ne sais pas… Mais je pense que c'était vraiment une bonne idée en fait de démarrer Batwoman dans **Detective Comics**. Je crois que ça lui a donné une légitimité et une authenticité immédiates par rapport au reste de l'univers DC. Et ça lui a aussi permis d'être remarquée plus vite et par un public plus large, je pense. Quant au projet d'une série **Batwoman**… C'est en cours, mais je ne peux pas dire quand. Tout ce que je peux révéler, c'est que J.H. et moi en faisons partie !

Si on regarde le classement des ventes, Detective Comics est la « série féminine » qui est la mieux placée, tous éditeurs confondus, devant Buffy et loin devant des pointures comme Wonder Woman ou Spider-Woman. Est-ce que ce n'est pas un peu ironique que la super-héroïne qui se vende le plus ces temps-ci soit une lesbienne ?

Franchement, je pense que son succès n'a rien à voir avec le fait qu'elle soit lesbienne. Je crois plutôt que c'est parce que J.H. a fait un travail extraordinaire sur Batwoman ! Et, comme je viens de le dire, c'est aussi parce qu'elle est apparue dans **Detective Comics**, de plus à un moment où Batman lui-même est absent, donc ça a forcément joué. Dès lors qu'on met un Bat-logo sur un personnage et qu'on raconte une histoire pas trop mauvaise, on a de l'attention de la part du public. On a clairement bénéficié de cet effet. Quant au fait qu'elle soit lesbienne, je pense qu'on en a vraiment trop parlé ! Ce n'est pas son seul trait de caractère, quand même ! Elle est juive et musicienne, également. Et elle a été soldat. Il y a bien plus à dire sur elle que de parler de ses préférences sexuelles ! Cela dit, j'admets que je suis très fier d'avoir créé un personnage lesbien aussi populaire. Il était temps, je pense, de voir un super-héros gay qui ne soit pas seulement défini par ça…

On compte déjà trois différentes versions de Batwoman et de Question depuis leur lancement. Avec le recul, pouvez-vous nous dire si ce que vous faites avec ces personnages en 2009 ressemble au but que vous vous étiez fixé en 2006 ?

Je ne les considère pas comme différentes versions, mais plutôt comme des évolutions des mêmes personnages. Ils ne sont pas statiques. Batwoman a été créée en 2006, pendant **52** et à ce moment-là, le personnage n'était pas très bien défini. Au fur et à mesure que J.H. et moi avons continué de la développer, elle est devenue plus concrète. C'est ce que vous voyez dans la série actuelle. Mais je ne dis même pas que ce soit la version finale…

Tous les personnages doivent évoluer, changer, sinon leurs histoires deviennent ennuyeuses !

En même temps, depuis son apparition dans #52, Batwoman est liée à Renée Montoya (l'actuelle Question). Est-ce que vous ne trouvez pas que le fait qu'elles partagent le même mag les « limite » un peu, dans le sens où on a l'impression qu'elles évoluent dans leur coin, sans vraiment de rapport avec les autres héros de la firme ?

Pas du tout ! Batwoman a été volontairement écartée, et ce pour des raisons bien précises. Quand son origine aura été complètement révélée, je parie qu'on la verra apparaître dans d'autres séries. Mais tant que les gens ne savent pas qui elle est, écrire ses aventures de manière appropriée est assez compliquée. Quant à Renée, elle a été en contact avec le reste de l'univers DC depuis deux ans environ, donc je ne crois pas que je suis d'accord avec cette analyse…

En 2000, vous aviez écrit la mini-série Batman/Huntress: Cry For Blood, dans laquelle Huntress a une relation avec le premier Question. Ce ne serait pas intéressant de confronter cette autre Bat-femme avec Batwoman (qui est en un sens une concurrente) et la nouvelle Question ?

Ah ! je n'avais pas envisagé cette possibilité ! Je pense que c'est parce qu'à mes yeux, Huntress n'est pas une « bat woman ». Pour moi, Huntress est entièrement à part. Cela dit, mettre Huntress et Question ensemble, ça se réfléchit sérieusement ! Cela me paraît vraiment intéressant et je pense que je vais m'y atteler dans les petites histoires de Question. Je pense que leur interaction est particulièrement fascinante et que leur amitié peut devenir épique !

À l'occasion de Blackest Night, DC relance quelques titres (notamment Wonder Woman et Flash) le temps de leur trouver un ultime épisode. Du coup, vous vous retrouvez à co-écrire Question #37 avec Denny O'Neil. Or, O'Neil écrivait les aventures du premier Question, celui que vous avez tué dans 52… Comment se passe la collaboration entre vous deux ?

Très bien ! On a travaillé de manière très proche sur **Question #37**, on a passé de longs moments au téléphone à discuter de l'histoire, et à la définir, ensuite on a coupé le script en dif-

férentes sections, qu'on s'est partagées. Puis, une fois que chacun avait fini sa section, il l'envoyait à l'autre pour avoir ses commentaires, ses notes, ses corrections. Et, enfin, on a tâché de réunir les différentes pièces pour faire un puzzle cohérent. Dennis fait partie de mes héros. C'est un immense privilège de travailler avec lui, et encore plus sur Question.

Votre série Checkmate avait été un succès critique. Vous ne pensez pas que ce serait possible de ramener Checkmate à la manière de Question, comme la seconde partie d'un titre, en « back up feature » ?

Si l'opportunité se présente, je saute dessus ! J'adore écrire de l'espionnage et j'aimais beaucoup les rapports entre les différents personnages de cette série. Donc, oui, si c'était possible, je n'hésiterai pas une seule seconde !

Vous écrivez aussi la série Action Comics qui, comme dans le cas de Detective Comics, abrite désormais des personnages un peu moins connus, Nightwing et Flamebird. Mais dans ce cas particulier, vous avez hérité de la série alors que Nightwing et Flamebird étaient déjà lancés. Comment s'est passé la reprise en main ?

En-haut : Un petit tour et puis s'en va... Rucka a tenu 4 numéros sur Daredevil... Il trouvait le personnage ennuyeux !

Ils sont apparus, mais par chance pour moi, ils n'étaient pas vraiment bien définis. Cela m'a donc laissé plein de liberté pour déterminer comment sont ces personnages et pour inventer l'histoire que je verrais bien avec eux (avec les conseils de gens comme Geoff Johns et James Robinson, bien sûr). Dans ce sens, c'était vraiment très gratifiant, puisque finalement, concernant ces deux personnages, je n'étais obligé de rien ! Le revers de la médaille et ce qui était assez décourageant au début, c'est de savoir que vous allez écrire **Action Comics** sans Superman, et que pour le remplacer, vous avez deux personnages dont la plupart des lecteurs se moquent éperdument…

En ce moment, il y a un petit tassement général des ventes aux USA et les distributeurs se rabattent sur les valeurs sûres. Dans ce contexte, ne pensez-vous pas que le choix de DC de lancer des personnages secondaires dans des séries phares de la maison comme Superman, Action Comics ou même Detective Comics comporte un risque. Est-ce le moment de faire ce genre d'essai ?

Je pense que la nature même des comics est qu'ils doivent changer avec leur temps et que les éditeurs doivent prendre des risques. Ce n'est pas comme si Superman n'allait jamais revenir dans **Action Comics** ou comme Batman dans **Detective Comics**, tout le monde le sait bien. Donc, provoquer des opportunités de faire bouger les choses, même pour un temps, ça me paraît bien ! Le pire qui puisse arriver, c'est que ça ne marche pas ! Et à ce moment-là on en reviendra au statu quo. Et si on a de la chance, entre temps, on aura eu l'occasion de créer de nouveaux personnages et d'expérimenter de nouvelles idées qui seront venues grossir et enrichir l'univers DC. Donc, ça vaut forcément le coup d'essayer !

Vous co-écrivez avec James Robinson la série Superman: World of New Krypton, qui est nettement plus tournée vers le folklore kryptonien du personnage que vers sa vraie vie. Et même dans Action, Nightwing & Flamebird s'intéressent peu à leur quotidien. C'est un angle assez différent de celui que vous aviez choisi quand vous écriviez Adventures of Superman en 2005. C'est vous qui avez changé ou bien les circonstances qui l'imposent ?

Un peu les deux, à vrai dire. Ce qui est fantastique avec **World of New Krypton**, c'est que ça nous permet à James et à moi de vraiment nous pencher sur le personnage de Superman, et de se demander ce qui fait qu'il est tellement spécial. Pour une fois, il est entouré par une planète entière de gens qui ont exactement les mêmes pouvoirs que lui. Donc, ce ne sont plus ses pouvoirs qui le rendent « super ». C'est une opportunité rare et précieuse et nous avons fait de notre mieux pour ne pas la gâcher. Ajoutez à cela que ça nous permet d'explorer Krypton, de déterminer comment était cette planète, sa culture etc. et ça c'est une trop belle occasion pour la laisser passer !

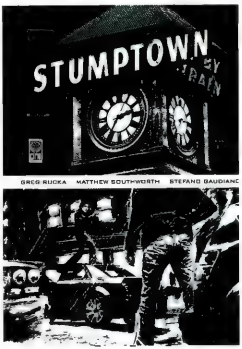
L'an dernier votre collaboration avec Ed Brubaker sur Daredevil n'a duré que quelques mois. Vous n'avez pas d'autres projets Marvel pour l'instant ?

On m'avait juste demandé de faire une histoire avec Ed, c'est aussi simple que ça. J'adore Ed, c'est un plaisir de travailler avec lui mais pour être tout à fait honnête, j'ai trouvé que Daredevil était un personnage assez terne et finalement ennuyeux… Donc, je ne suis pas sûr que je serai resté même si on me l'avait demandé ! J'étais nettement plus intéressé par Dakota que par Daredevil, en fait ! Quant à travailler pour Marvel, je suis ouvert à toutes les suggestions, mais pour l'instant, je suis passionné par les personnages

DC. Alors qu'il n'y a que peu de personnages Marvel qui m'intéressent vraiment.

Diriez-vous que le fait d'être né dans le fief de Steinbeck a influencé votre écriture ?

Peut-être, mais je pense plutôt que j'ai été influencé par mes parents qui sont tous deux de grands lecteurs. Et particulièrement par ma mère, qui est écrivain. Elle a d'abord été journaliste et j'ai grandi avec le son de la machine à écrire électrique qu'elle utilisait pour taper ses articles. Donc, il me semblait qu'écrire était quelque chose que les gens font naturellement. Logiquement, il ne m'était pas venu à l'esprit que je ne pouvais pas le faire !



Appréciez-vous toujours d'écrire pour des personnages féminins forts comme Elektra, par exemple ?

J'adore ! Je ne saurai pas vraiment dire pourquoi, mais c'est clair, j'aime les femmes fortes. Peut-être à cause de mon éducation. Quoi qu'il arrive, je préférerai toujours une femme qui casse la figure des vilains et qui dit des gros mots à une femme qui reste en retrait à pleurnicher ! Des personnages comme Elektra, Question, Batwoman, Wonder Woman et même les héroïnes de mes romans, Tara Chace, Alena, etc. je les admire et j'ai envie d'en apprendre plus sur elles. Et tant que ça restera comme ça, je me ferai un plaisir d'écrire leurs aventures.

Cette année un de vos comic-books, Whiteout, a été porté à l'écran. Que retirez-vous de l'expérience ?

Honnêtement ? Je pense que la véritable leçon que j'en ai retirée, c'est que c'est hallucinant à quel point c'est difficile de faire un film, tout court… C'est quasiment un miracle. En dehors de ça, je n'étais pas vraiment impliqué dans **Whiteout**. Les producteurs m'ont demandé de venir pendant quelques semaines pour les aider à réécrire le scénario, mais même ça, c'était une participation assez mineure. En ce qui concerne la majeure partie du projet, j'étais en marge.

Dans un milieu des comics qui fait tout pour inciter des romanciers ou des réalisateurs à écrire des comics, est-ce qu'être associé à un film vous donne plus de poids avec les éditeurs ?

Je ne crois pas. Et de toute façon, j'ai toujours été plus motivé par le fait même d'écrire que par le fait d'écrire des comics, des films, des romans, etc. Je raconte des histoires, c'est ça mon métier et partout où je peux l'exercer de manière intéressante, je ne m'en prive pas !

Parlez-nous un peu de votre nouvelle série en « creator owned », Stumptown.

Stumptown est essentiellement un hommage à toutes les séries policières que je regardais et que je lisais quand j'étais enfant. Je pense que celle qui m'a le plus influencé pour construire cette série, c'est probablement **The Rockford Files**.

Le personnage principal, Dex Parios, est à nouveau une enquêtrice plongée dans un environnement hostile… Sauf que, cette fois, au lieu du Grand Nord, tout se passe autour des casinos des réserves indiennes, pourquoi avoir choisi cet environnement ?

Dex essaye au jour le jour de surmonter les épreuves de sa vie et des divers cas qu'elle suit, c'est tout. Je n'ai pas vraiment choisi cet environnement, la série se passe à Portland, dans l'Oregon, et c'est un état dans lequel il y a effectivement une très forte population indienne. L'un des éléments de la première affaire est cependant en liaison directe avec les casinos indiens, la culture indienne et la façon dont elle a été et dont elle est toujours exploitée par différentes fractions, dont certaines sont criminelles. Mais la série en elle-même ne se passe pas dans une réserve, même si Dex a affaire à des membres de plusieurs tribus indiennes confédérées qui vivent dans l'Oregon.

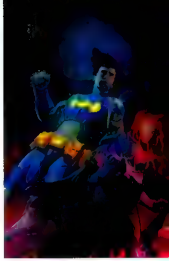
Que préférez-vous dans le personnage de Dex ?

Il y a chez elle des éléments que vous retrouvez dans toutes les séries policières, et, bien entendu, c'est ce qui m'attire. Elle est maligne, elle parle bien, même si elle ne sait pas quand il faudrait se taire ! Elle n'abandonne jamais. Elle a son propre sens de l'honneur, ce qui, à mes yeux, est primordial dans des histoires de ce genre. Son sens de la justice et sa morale peuvent aisément ne pas être en phase avec ceux de la société dans laquelle elle vit… Enfin, je trouve qu'elle a du charme. Et si besoin, elle peut s'avérer aussi dure qu'une barre de fer ! La série est dessinée par Matthew Southworth.

Comment sélectionnez-vous vos collaborateurs sur les creator owned ?

En fait, c'est un autre artiste qui me l'a présenté, Stefano Gaudiano, avec qui j'avais travaillé sur Gotham Central. Et on a cliqué tout de suite ! C'est parce qu'on est assez complémentaires, je pense, ça nous permet de rebondir sur les idées l'un de l'autre. Une bande dessinée est par nature un travail collaboratif et Matthew est un collaborateur excessivement talentueux. Pas seulement d'un point de vue graphique, mais aussi du point de vue de l'histoire. Donc, j'ai vraiment beaucoup de chance de travailler avec lui…

Propos recueillis par Lisa Dunkemann.



Ci-dessus : Whiteout, une série du Rucka en creator owned qui reste malheureusement plus confidentiel que son adaptation ciné…

1991

LES COMICS REFLÈTENT SOUVENT LE CONTEXTE SOCIAL ET POLITIQUE DE LEUR ÉPOQUE. EST-CE VRAIMENT LE CAS ? COMIC BOX REMONTE LE TEMPS ET FAIT LE LIEN ENTRE RÉALITÉ ET FICTION. UNE ANNÉE DE COMICS POUR UNE ANNÉE "IN VIVO". COMPARATIF ET PERSPECTIVES...

L'année 91 dans le monde : Première guerre d'Irak – Fin de l'URSS – Mort de Gainsbourg, Miles Davis, Gene Roddenberry ou encore Freddie Mercury – Fin de l'Apartheid en Afrique du Sud – Premier jeu Sonic chez Sega

Ce qui fait de 1991 une année charnière c'est son côté "calme avant la tempête". Un an avant qu'Image Comics ne vienne chatouiller pour un moment l'ordre établi des éditeurs de comics aux USA.

C'est aussi l'année des records, avec le fameux X-Men #1 de Jim Lee et Chris Claremont. Le comic book X-Men le plus vendu de tous les temps avec 8 millions d'exemplaires vendus, mais aussi le X-Force de Fabian Nicieza et Rob Liefeld qui se vend aussi comme des petits pains (5 millions d'unités). C'est le temps des dessinateurs stars qui, dans les mois qui suivront, se permettront de claquer la porte de Marvel pour fonder Image Comics.

À l'époque, Jim Lee, Todd MacFarlane, Rob Liefeld, Marc Silvestri, Whilce Portacio et Erik Larsen se présentent comme des artistes soucieux de ne plus accepter le diktat des studios en matière de propriété intellectuelle et de leur service marketing (essentiellement Marvel était visé). Les dissidents parlant volontiers d'un "plafond de verre" qui faisait que les artistes créaient pendant que Marvel profitait de leur talent sans leur verser quoi que ce soit ni les écouter.

Mais en face, les premiers temps, Marvel considérait ces artistes comme des enfants gâtés ayant fait un caprice. Et d'ailleurs, on sait que leurs situations étaient différentes. Jim Lee ou Todd MacFarlane jouissaient de certains privilèges chez Marvel. Mais leur désir d'indépendance a fini par l'emporter. Tous les témoins racontent que les créateurs, emmenés par Liefeld et MacFarlane, sont allés voir le président de Marvel de l'époque un soir de décembre 92. Ils proposaient un "deal" à Marvel : éditer et distribuer Image Comics mais sans toucher plus que 25 % des ventes et des droits. Marvel n'a pas sorti la calculette, mais, en posture défensive, a proposé aux "rebelles" de reprendre à leur compte la ligne Epic Comics qui battait de l'aile. Mais les frondeurs n'en ont pas voulu. C'était l'indépendance ou rien. Les deux parties se sont radicalisées et, comme on dit, le reste fait partie de l'histoire. Larsen a été recruté le premier, puis Jim Valentino, Jim Lee, Marc Silvestri, et enfin Whilce Portacio.

Les temps ont bien changé et aujourd'hui le modèle inspiré par Image Comics s'est répandu, jusque chez Marvel avec le label Icon Comics (dans lequel on retrouve **Criminal** de Brubaker et Phillips ou encore **Kick Ass** de Millar et Romita).

L'histoire des comics a donc basculé en 1991 ouvrant la voie au modèle que nous connaissons aujourd'hui - une cohabitation plus ou moins harmonieuse entre les créateurs et les studios. Avant la prochaine révolution ?

ILS ONT DÉBUTÉ CETTE ANNÉE-LÀ...

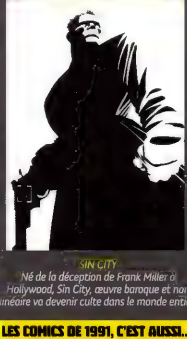
- Marv (Sin City #1)
- Deadpool (New Mutants #98)
- Bishop (Uncanny X-Men #282)
- X-Force (X-Force #1)

LE FOND PAS LE CHEMIN !

LE CROSSOVER DE L'ANNÉE CHEZ DC COMICS INÉDIT EN FRANCE EST HORS DU MAIS EST RESTÉ DANS LES MÉMOIRES PARCE QUE BIEN AVANT LE NET,

L'HISTOIRE, INTIALEMENT, LE BAD GUY MONARCH DEVAIT ÊTRE EN RÉALITÉ CAPTAIN ATOM, MAIS FINA

LEMENT, C'EST HAWK QUE HAWK & DOVE QUE LES LECTEURS ONT DÉCOUVERT SOUS LE MASQUE !



SIN CITY

Né de la déception de Frank Miller à Hollywood, Sin City, œuvre baroque et non linéaire va devenir culte dans le monde entier.

LES COMICS DE 1991, C'EST AUSSI...

- **Mini-série Justice Society of America (DC)** l'équipe se présentant pour la première fois sous son propre nom.
- Justice League America est dessiné par un "jeune premier" nommé Adam Hughes.
- Infinity Gauntlet (Marvel) et War of the Gods (DC) montrent que la mode des grands crossovers battait encore bien son plein...
- Marvel sort une mini-série Wonder-Man.
- Peter David reprend X-Factor (déjà !) et John Byrne revient sur She Hulk.
- Black Canary (DC) obtient sa première série.

Licencié exclusif Marvel. Disponibles dans les magasins spécialisés articles de fête, déguisements, et chez nos partenaires Internet comme www.festiveo.com

LES WEBCOMICS ÉTANT DÉSORMAIS UNE RÉALITÉ CRÉATIVE ET ÉCONOMIQUE, COMIC BOX VOUS PROPOSE DONC SA SÉLECTION BIMESTRIELLE DES WEBCOMICS QU'IL VOUS FAUT ABSOLUMENT DÉCOUVRIR... OU PAS !

http://requiem.seraph-inn.com/

High Moon

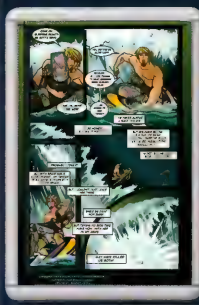
Winchesters et loups-garous se côtoient dans ce webcomic « à la Sergio Leone ». Oui, vous avez bien lu Winchesters et loups-garous dans la même phrase. La petite ville de Blest, Texas, est en tout point identique à ce que l'on pourrait attendre d'une bourgade de l'Ouest sauvage : désolée et aride. Et elle est cependant bien loin d'être calme et paisible : en effet, récemment son shériff, ainsi qu'une petite fille, en ont disparu. Enlevés par des kidnappeurs, ou sauvagement dévorés par des loups... Ou peut-être même pire encore. Personne ne l'avouera, mais aux alentours de Blest, le sumaturel rôde. Entre en scène MacGregor, mercenaire de peu de foi, sorte d'hybride de Clint Eastwood et de Wolverine, dont les locaux se méfient à tort ou à raison. Qui est-il ? Est-il à Blest pour sauver les innocents ? Ou pour sauvegarder détruire ceux possédés par le mal, sans états d'âme ? Brillant, malgré une intrigue assez conforme à ses inspirations western-spaghettis, **High Moon** ne s'étale pas dans le verbeux et laisse les illustrations de Steve Ellis faire la narration. En effet, ses scènes d'action sont sans doute les meilleures que l'on puisse trouver à ce jour dans un webcomic, tout en restant incroyablement élégantes et stylisées lorsqu'il s'agit de dépeindre le quotidien des protagonistes et ainsi, construire une ambiance tendue, toute en suspens. Évènements et rebondissements s'enchaînent avec une rare vitesse, constituant par là un plus indéniable pour le format « Zuda Comics » puisque pour y gagner un contrat, vous devez retenir l'attention du lecteur sur l'espace de 8 planches. Gallaher et Ellis jouent le jeu, plongeant directement dans l'intrigue sans s'embarrasser de l'inutile mais en préparant déjà la suite, selon les nombreux flashbacks sur le mystérieux passé de MacGregor. L'ensemble donne une impression « très pro » et très soignée, tout semblant si savamment orchestré et mesuré, que l'on attend avec impatience une publication au format papier, plus que méritée..

http://www.zudacomics.com/high_moon
David Gallaher & Steve Ellis
Mardi à la tombée de la nuit
Genre(s) : Historique, Horreur, Western

Prêt à conquérir le monde digital ?

L'envie de publier votre propre webcomic vous titille ? Vous avez les idées, un dossier pas sous sous-sous-sous de vos talents de dessinateur et croyez fermement pouvoir atteindre les millions records de vêtes que des légendes telles que Penny Arcade ou XKCD. Ce qui vous manque, c'est LE moyen de publication, de préférence simple et original. ComiXpress se charge de faire ça pour vous. En quelques clics et après avoir configuré entièrement votre version ouverte de WordPress, célèbre logiciel « OpenSource » de publication en ligne, vous voilà désormais aux commandes de votre propre webzine, prêt à peaufiner vos planches. Les avantages sont nombreux : simple et flexible, de nombreux designs et gadgets sont disponibles d'emblée sans s'embarrasser de modifications compliquées. Et vous pourrez toujours compter sur la communauté WordPress, sans cesse en expansion, pour vous donner un coup de main en cas de problème ou autre. Seulement cependant qu'il vous faudra un hébergement dédié pour installer le logiciel, et vous y connaître un minimum en PHP pour ne pas dépendre entièrement de la lecture fastidieuse de forums d'aide.

Surfboards and Rayguns



Surfboards and Rayguns

Bradley Overall. Créé en : novembre 2007

Mercredi, Vendredi

Genre(s) : Action, Fantasy, Violence, Provoc

Une bimbo de l'espace un peu démodée et quelques aliens menaçants, en général, c'est une recette constituant un gage de succès, un peu comme un phare vers lequel tous les geeks pourraient se diriger. Et c'est sans doute dans cette optique que Bradley Overall a construit l'intrigue de son web comic, autour de Den-Arria, guerrière intergalactique, aux prises avec une hypothétique - et très obscure - menace cosmique. Malheureusement, à ajoute à sa recette magique un troisième facteur qui annihile tout le reste : le surfer blond et crétin, soit le parfait opposé du super-héros, qui la plupart du temps est un gentil nerd maladroit en dehors de son identité secrète. Pas moyen ici que le lecteur puisse s'identifier au personnage. Au mieux, Wizer (oui...) suscitera un dédain profond, voire un sourire narquois lorsque celui-ci s'étale dès les premières planches en un monologue bourré de platitudes et lapalissades sur les relations amoureuses, les "nanas" et le destin. Pis encore, les dialogues sont tellement maladroits qu'ils réussissent à distraire du but principal de ce webcomic, s'il faut en trouver un, à savoir apprécier les illustrations - magnifiques - des formes généreuses de ses personnages féminins. Très vite, il semblerait que chaque page se transforme en cover ou pin-up de la sulfureuse menace extra-terrestre, en dépit d'une intrigue, quasi-inexistante. Et c'est tant mieux. Parce qu'une fois que les protagonistes « ouvrent la bouche », ils ne sont pas très intéressants en eux-mêmes, ne possédant aucune originalité ou profondeur. L'auteur aura pourtant fait de son mieux pour leur développer une personnalité, mais plus il plongera dans leur psyché, plus ses créations deviennent risibles.

En conclusion et même en supposant qu'au départ, **Surfboards and Rayguns** se voulait être un webcomic à l'humour potache, ses aspects négatifs ne risquent pas de donner l'envie d'y retourner, d'autant plus avec un rythme de publication aussi lent et chaotique.

Butterfly

Butterfly

Dean Trippe - Créé le : 16 décembre 2005

Environ deux fois par mois

Genre(s) : Super-héroïque !

Ou les aventures du sidekick d'un... autre sidekick. En effet, Butterfly, mignon blondinet de 8 ans est le super-héros masqué de ce webcomic aux couleurs pastels. Son super-pouvoir ? Il sait voler, grâce à ses ailes de papillon, et son sens « *papillon* » lui permet de détecter les... arcs-en-ciel. Il est de plus le sidekick de Birdie, ado au sarcasme affuté qui ressemble étrangement à un certain Boy Wonder, lui aussi le sidekick d'un autre super-héros... Knight-Bat, aux allures de... Dark Knight, au cas où sa représentation graphique n'aurait pas été assez explicite. Et ce charmant trio s'arcoule en joyeuse petite famille de super-héros. Knight-Bat en tant que figure paternelle qui s'ignore, tandis que Birdie et Butterfly interagissent comme frangins. En effet, l'aîné passe le plus clair de son temps à expliquer à l'autre ce qu'il convient de faire lorsqu'on est un sidekick, tandis que ce dernier plane littéralement à 15 000 de là, ouvrant grand ses yeux innocents sur le monde des super-héros. Mignon et geeky à souhaits, le comic s'adresse à tous les âges, jouant de plus la carte nostalgie de spectateurs de la série télévisée **Batman** avec Adam West, tout en abusant des clins d'œil et des références au mythe du Dark Night. Nous sommes cependant bien loin la d'atteindre la perfection, car **Butterfly** reste malgré tout quelque peu superficiel et sans réelle progression, que cela soit au niveau de la parodie ou du développement de ses personnages principaux, que de son humour, bien souvent un peu trop « *précieux* ». Léger, gentillet et divertissant, le webcomic semble pas, en définitive, et malgré ses jolies illustrations minimalistes, laisser d'impact significatif dans l'esprit en dehors de son aspect nostalgie. Se

WEBCOMICS F.A.Q.

Les webcomics, online comics, ou encore Internet comics, ce sont des comics publiés en ligne, à une fréquence régulière et sur un site web donné, touchant ainsi plus facilement un public que si ledit comic avait dû passer entre les mains d'un éditeur traditionnel.

N'importe qui de nos jours, peut publier ses propres strips en ligne, et à l'heure actuelle, on compterait plus de 18,000 webcomics, englobant une multiplicité de formes, de sujets et de genres. Et rien n'est plus simple pour le lecteur que de suivre son webcomic favori : en ajoutant en quelques clics à son lecteur de RSS un lien de syndication, il sera automatiquement averti des dernières mises à jour.

Avec les webcomics, c'est toutes les restrictions imposées par le format papier qui disparaissent, pour profiter ainsi des avantages du web. Scott McCloud, l'un des premiers à promouvoir la publication de strips en ligne, introduisit l'idée de planche infinie, soit une planche dont le format est supérieur à la surface de support, dont la largeur excédérait par exemple la taille d'un écran et dont la saisie serait ainsi rendue possible par un mouvement de la barre de défilement. En effet, les auteurs de webcomics n'étant plus soumis aux dimensions standards d'impression, la planche peut s'étendre dans n'importe quelle direction. Certains artistes vont même jusqu'à intégrer animation et interactivité à leur création au moyen du support Flash.

Cependant, la plupart des webcomics utilisent une forme traditionnelle, telle que celle des comic-strips publiés dans les journaux, le format facilitant des mises à jour plus fréquentes, et donc de fidéliser très rapidement d'hypothétiques lecteurs.

D'autres webcomics sont quant à eux publiés au même format qu'un comic-book, mettant ainsi l'accent sur l'histoire plutôt que sur l'humour que l'on peut trouver dans les strips, et visant à terme une publication au format papier.

Certains webcomics se permettent même de profiter au maximum cette liberté en flirtant avec les limites du bon goût, prenant avantage du fait que la censure sur Internet est pratiquement inexistante dans des pays tels que les États-Unis et la Grande-Bretagne.

HÉROGÈNE

DIFFUSÉE À L'ORIGINE SUR COMÉDIE ! PUIS SUR FRANCE 4, LA SÉRIE QUE SIMON ASTIER A CONSACRÉE À DES SUPER-HÉROS "À LA FRANÇAISE" (VOIR COMIC BOX #55) ARRIVE EN DVD. UNE MANIÈRE DE VOIR LA SAISON 1 D'UNE TRAITE ET DE JUGER DE L'ENSEMBLE D'UNE SAGA ASSEZ ATYPIQUE. ALLEZ, DIRECTION "LE VILLAGE" POUR 15 ÉPISODES AU RYTHME ASSEZ BIZARRE MAIS À L'HUMOUR DÉSOPILANT...

Le jingle d'Universal résonne dans les haut-parleurs. Et allez hop, nous voici en face d'une série avec des gens très spéciaux sur lesquels repose le sort du monde. Et pourtant, non, ce n'est pas le dernier feuilleton américain à la mode. Ce n'est pas **Heroes**. Il s'agit plutôt de leurs collègues issus de "la branche pourrie qui pue des pieds" : **Hero Corp**. Enfin la branche de Hero Corp qui vit retirée quelque part dans un village paumé de la France profonde. Une communauté d'ex-super-héros qui n'étaient déjà pas très impressionnants quand ils étaient en activité. Et là-dedans débarque John, qui ignore tout des activités secrètes de sa famille. Il ne sait pas qu'il a des pouvoirs. Il ne sait pas non plus qu'il est appelé à sauver la planète (enfin le village) des griffes du terrible The Lord (sorte de Magneto lui aussi sur le retour). Tout ça s'inscrit largement dans le registre de l'humour. Ne parlons pas vraiment de parodie : Simon Astier se défend d'avoir voulu se moquer des super-héros. Il s'agit plutôt d'une sorte de mise en abîme des codes du super-héroïsme. Sauf que la tout ne se décide pas au centre de New York mais bien dans un petit village antique de province. Passé le générique basé sur les dessins d'Olivier Pérru plein de clins d'œils aux comics, Hero Corp demande qu'on se fasse au format. Au lieu des "formats courts" assez courants pour ce genre de projet, les épisodes font une demi-heure, réalisés dans une ambiance assez "atone". Pas de réalisation à l'américaine mais des gens qui finalement parlent de super-pouvoirs un peu comme s'ils allaient chercher le pain ou s'ils avaient perdu les clefs de la voiture. Entrer dans cette mise en scène n'est pas sans rappeler le déclic qu'il faut avoir les premières fois où on tombe sur des feuilletons britanniques comme **Doctor Who** ou **Torchwood**. Ici tout n'est pas joué le temps d'un gag de trois minutes, non. Le registre est autre, repose sur des gens qui ont, dans l'histoire, une vie morne à laquelle ils se sont habitués. Une fois qu'on s'est fait à cette présentation bien particulière, cependant, c'est le festival des perles, avec un vrai travail d'écriture et une gouaille généralisée : des super-vilains qui affirment avec force « On peut pas faire régner la terreur et schlinger des pieds, c'est incompatible ! », des héros un peu lassés d'être au centre des événements (« Vous me demandez de sauver le monde. Ça fait deux fois dans l'année, je trouve ça un peu beaucoup ! ») ou qui ont des problèmes hors du commun « mais je vais pas aller pisser avec un bocal qui parle ! ». Un regret cependant pour les bonus de ce coffret DVD. Sur les 3 heures de vidéo en plus, on reste cependant beaucoup dans l'esprit « vidéo de vacances entre amis », avec une visite guidée du camp de tournage et des photos-souvenirs. C'est sympathique d'entrer dans l'intimité de l'équipe mais on aurait aimé, vu le thème, avoir quelque chose qui s'adresse aussi aux collectionneurs. Plus de descriptif des super-héros (fausses bios...) n'aurait pas été un mal. Une fois qu'on a adopté l'esprit de la série, ce curieux univers prend toute sa dimension et on regrette même de se séparer des personnages à la fin de la saison qui, esprit comics oblige, se termine sur l'ébauche de nouveaux mystères. Pas de panique, la saison 2 arrive en 2010 et mettra en scène, nous dit-on, une guerre civile entre les héros. Hmm. Voilà qui semble effectivement faire écho à bien des choses qui pourraient venir de Marvel ou DC.....

Xavier Fournier

Herocorp : Saison 1 – DVD – Universal.

DVD | 01.12.2009

ÇA VA CASSER LA BARAQUE !

LES AMATEURS DE SENSATIONS FORTES ET LES HEUREUX POSSESSEURS DE HOME-CINEMA VONT SE RÉGALER CAR PARAMOUNT VIENT DE SORTIR À QUELQUES JOURS D'INTERVALLE DEUX BLOCKBUSTERS EN DVD ET BLU-RAY QUI POURRAIENT LES INTÉRESSER. EXPLOSIONS ET EFFETS SPÉCIAUX DÉMENTIELS AU RENDEZ-VOUS !

Bien que dotés, tous les deux, de scénarios écrits sur du papier à cigarette, ces long-métrages s'illustrent toutefois par leur réalisation vitaminée et « explosive ». **Transformers 2 : La Revanche** nous conte ainsi le retour du Fallen, le terrible chef des Décepticons, et sa tentative d'exterminer notre planète. Heureusement, Optimus Prime et sa team d'Autobots veillent ! Du côté de **G.I. Joe : Le Réveil du Cobra**, on reste, là aussi, dans le « classique du genre » : une équipe de soldats d'élite est confrontée à une bande de super-méchants terroristes...

ATTENTION AUX NINJAS !

Si les robots de Michael Bay ont la particularité d'être accompagnés d'un bon casting (Shia LaBeouf et Megan Fox), les G.I. Joe, quant à eux, se contenteront de deux ninjas. Et comme le souligne avec justesse ce vieil adage : *« S'il y a un ninja méfie-toi, s'il y en a deux n'y va pas ! »*. Malgré une réalisation à fond la caisse, ce film de Stephen Sommers ne casse pas trois pattes à un canard. Les acteurs n'arrivent pas à donner le change. Les effets spéciaux sont par moment très mal intégrés. Sommers peine à rendre intéressante son histoire et flirte même dans certaines séquences (les risibles souvenirs d'enfance des deux ninjas justement) avec la série B.

ROBOTS POUR ÊTRE VRAIS !

Par opposition, le **Transformers 2** de Michael Bay est bien plus réussi et ne déçoit pas. Avec ce genre de blockbuster, on veut de l'action pure et dure, du popcorn movie qui tienne la route sans prendre la tête. Ce long-métrage est beaucoup plus digeste et fonctionne donc bien mieux que son confrère. L'action est au rendez-vous et, au final, on se retrouve face à un film honnête, divertissant et aux effets spéciaux très réussis. Les amateurs du premier film ne seront donc pas déçus par ce deuxième opus qui est destiné à être rejoint par une nouvelle suite dans les années qui viennent.

MON COEUR BALANCE (OU PAS) !

Au final, les heureux possesseurs d'installations HD pourront s'en donner à cœur joie avec ces deux productions mais devront toutefois se limiter au film de Michael Bay, s'ils cherchent une histoire aboutie et présentable à leurs proches, le **G.I. Joe** de Stephen Sommers étant bien trop bancal. En plus, le DVD et le Blu-Ray de **Transformers 2** proposent une expérience 3D inédite avec Optimus Prime plutôt sympa même si on l'aurait préférée avec Megan Fox !

Yann Delion

Transformers 2 : La Revanche & G.I. Joe : Le Réveil du Cobra - Paramount - Disponibles en DVD & BLU-RAY

AVANCE RAPIDE

VITE VUS, VITE DIGÉRÉS...

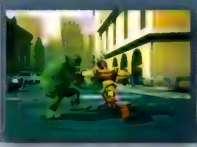
JEU | 23.10.2009

Le terrible Docteur Fatalis a encore décidé de conquérir la planète. Pour pouvoir empêcher la destruction de leur monde, les membres du Marvel Super Hero Squad doivent se séparer et partir à la recherche de morceaux issus du Big Bang. Heureusement, ils peuvent également compter sur l'aide bienveillante des jeunes joueurs pour leur filer un coup de main ! Mais faites bien attention, car, dans l'ombre, le maléfique Fatalis a envoyé son armée maléfique contre vos héros préférés... Adaptation directe de la série animée du même nom, ce jeu vous permet d'incarner des versions miniatures de tous les plus grands héros Marvel, et est donc destiné avant tout à un public très jeune.

Votre équipe envoyée en mission à travers toute la planète devra toutefois être sélectionnée avec une attention particulière. Chaque personnage étant doté de pouvoirs spécifiques, il faudra donc choisir avec soin vos duos de prédilection pour pouvoir débloquer certains passages-clés.

Bien entendu, même si vous pouvez jouer tout seul, c'est beaucoup plus sympa en coop avec des amis (quatre joueurs peuvent jouer ensemble) car, c'est bien connu, l'union fait la force ! Bref, de l'action, de l'humour, de l'aventure et tous les super-héros Marvel : ce jeu ravira les jeunes amateurs de super-héros !

C.L.



La preuve par Seth

DANS LA MOUVANCE DES ILLUSTRATEURS DU NEW YORKER, SETH TIENT UNE BONNE PLACE. ALORS QUE VIENT DE PARAÎTRE CHEZ DELCOURT, GEORGE SPROTT 1894-1975, UN MAGNIFIQUE OPUS DONT IL EST L'AUTEUR, C'ÉTAIT L'OCCASION PARFAITE POUR REVENIR SUR LA CARRIÈRE DE CET ORIGINAL QUI SEMBLE TOUT DROIT SORTI DU PASSÉ...

Tout d'abord, Seth se nomme en fait Gregory Gallant, mais visiblement il ne trouvait pas ça très glamour comme nom de scène, alors il s'est rebaptisé lui-même d'un nom plus ou moins gothique, qui se trouve être aussi le nom d'un dieu guerrier de la mythologie égyptienne, et/ou le troisième fils d'Adam et Eve ! Il est né le 16 septembre 1962 au Canada. Sa première BD jamais publiée était une aventure de Mister X dans Vortex Comics, mais il a très vite démarré sa propre série, **Palookaville**. Et ce qui avait débuté comme une chronique assez peu grandiose de la vie d'un dessinateur de BD s'est avérée nettement plus intéressante ! C'est ainsi qu'une grande partie de ses planches a ensuite constitué un album fort remarqué : **La vie est belle malgré tout** (Delcourt). Illustrateur de presse et directeur artistique, Seth a d'abord été connu aux USA pour son travail de designer sur la collection complète (25 volumes !) des célèbres **Peanuts** de Charles Schulz publiée par Fantagraphics. Bien évidemment, Seth adore les dessins de Schulz et on peut même dire qu'en termes de style, il a volontairement décidé que ses influences s'arrêtaient peu ou prou à ce génie : « *Pour moi, les derniers grands strips sont ceux de* **Peanuts**. *Après ça, il y en a bien quelques-uns que j'apprécie pour différentes raisons, mais ils ne sont pas véritablement géniaux. Je ne crois pas qu'il se soit passé quoi que ce soit de transcendant depuis Schulz et je veux dire depuis 1950 ! Rien à mes yeux n'a vraiment égalé son génie ou contribué au genre de manière significative depuis* » disait-il lors d'une discussion sur les maîtres de la BD avec le A.V. Club. **Calvin et Hobbes,** par exemple, ne trouvent pas grâce à ses yeux. Pas plus que Carl Barks, pourtant adulé par son pote Chester Brown.

NEAL ADAMS ? PAS PLUS QUE DON HECK !

À vrai dire, à part Schulz, Crumb et Harvey Kurtzman, Seth n'aime pas grand monde ! Ah si, quand même ! Véritable fan de comics quand il était plus jeune, il admet qu'il « *admirait beaucoup Jack Kirby et Steve Ditko. Pas forcément le Ditko de* **Spider-Man**, *d'ailleurs, plutôt celui des bouquins pré super-héros. Après, j'ai fait quelques mauvais choix. J'étais fasciné par John Byrne pendant un bon moment. Je pense en fait que c'est parce que j'aimais le côté cartoon de son travail. C'est évident d'ailleurs que mon travail actuel qui est très cartoon et stylisé doit plus à ce genre de dessinateurs qu'aux autres. Dans un sens, Byrne me semblait plus proche de Kirby que de Gil Kane, par exemple. Gil faisait du bon travail, mais c'était classique, un peu froid à mes yeux* ». Neal Adams a t-il eu plus d'impact que Gil Kane sur le Seth jeune lecteur de comics ? « *Non ! Ce qu'il faisait ne m'intéressait pas du tout ! C'est drôle parce que Chester Brown et Joe Matt ont eu une réelle fascination pour son travail, quand ils étaient plus jeunes, mais pas moi ! Ce n'est même pas que je n'aimais pas ce qu'il faisait... Mais ça ne rentrait pas dans les artistes que je suivais ou que je voulais copier. Sans vouloir être méchant, je ne regardais pas plus son travail que celui de... Don Heck !* » Ah ben oui, quand même ! Qu'est-ce que ça doit être quand il veut être méchant...

George Perez, alors ? « *Oui, j'aimais bien ce qu'il faisait à l'époque. Mais je ne les relirais pas aujourd'hui et je ne suis absolument pas ce qu'il dessine main-*

tenant ! Je n'ai aucune nostalgie en fait de cette période où je lisais des comics, j'étais un teenager, ça me parlait mais plus maintenant ! En plus, quand je revois ce que je dessinais à l'époque en m'inspirant des comics, je trouve ça très mauvais… En y réfléchissant bien, peut-être que c'est Terry Austin en fait que je préférais… ». N'empêche, il avait créé plus de cent héros et appelé sa maison d'édition virtuelle Cosmic comics ! Si c'est pas être fan !

En tout cas, depuis, il a fait du chemin et son trait est vraiment bluffant : à la fois très précis, et finement humoristique. A propos de précision d'ailleurs, le bonhomme a une manie remarquable : il réalise avec moults détails des maquettes en carton des immeubles qu'il dessine dans ses albums. Le sous-sol de sa maison de Guelph, dans l'Ontario en est rempli. Et elles ont même fait l'objet d'une exposition à la Galerie Kitchener Waterloo, l'an dernier. Une partie de ses maquettes est d'ailleurs reproduite en photo dans George Sprott (1894-1975) puisque l'action du bouquin se déroule justement à Dominion, la ville imaginaire que Seth a créée en chair et en os si l'on peut dire, et qu'il situe *« dans le Nord du Canada, dans un endroit que les Canadiens eux-mêmes trouvent mystérieux…* »

GEORGE SPROTT : UN CHEF-D'ŒUVRE !

Les aventures de George Sprott avaient tout d'abord démarré en feuilleton, en 2006-2007, dans les pages du New Yorker. Puis, Seth a décidé de compléter les ellipses et d'en faire un bouquin. Et il a bien fait, car c'est une grande réussite ! On ne s'ennuie pas une seconde en lisant la vie de George Sprott ! Et pourtant le livre est très dense et son héros, un présentateur télé vieillot, chauve et bedonnant n'a a priori rien d'extraordinaire… Il travaille dans une obscure station de TV locale, CKCK et s'endort régulièrement alors qu'il est à l'antenne ! Il a passé sa jeunesse à voyager au Pôle Nord, et pas forcément pour de bonnes raisons d'ailleurs… Il n'a plus beaucoup de famille, à part une nièce attentionnée qui le baby-sitte littéralement. Tous les jeudis soirs, il donne une conférence au Coronet Hall devant un parterre clairsemé de vieux habitués, après s'être arrêté dîner au Melody Grill… Une vie réglée comme du papier à musique, somme toute ! Sauf que, comme tous les hommes, George Sprott n'a pas prévu de mourir à l'instant où il meurt, en 1975… Le livre est d'ailleurs construit en flashbacks par rapport à la date de sa mort, mais cette construction n'est aucunement pesante. Tout s'enchaîne de manière naturelle dans la mesure où les personnages parlent au présent. On note d'ailleurs une intéressante différence de couleurs selon que c'est Sprott lui-même qui parle ou d'autres personnages l'ayant connu. On ne va pas vous gâcher le suspense, mais quand les pages sont plutôt roses que bleues, ça ne dégouline pas de compliments sur Sprott… Au passage, l'imprimerie de ce livre a dû être un cauchemar mais elle est impeccable ! Grand format, dorure sur la couverture, changements de couleurs sur les fonds de pages, grandes illustrations de l'Antarctique, là encore la manie de Seth se ressent à chaque page. Car avant tout, Seth est un type sérieux, à l'image de sa bande d'amis qui compte Chris Ware, Daniel Clowes, les frères Hernandez et bien sûr Chester Brown et Joe Matt déjà cités. Dans son bureau, il a une vieille pendule pour ne pas oublier que le temps passe, inexorablement… Sa maison ne contient aucun meuble de chez IKEA, trop contemporains ! Et surtout pas d'appareils technologiques qui rappelleraient qu'il vit au vingt-et-unième siècle ! Au contraire, Seth est entouré de BD des années 30-40 (y compris d'obscurs auteurs que lui seul connaît), s'habille chaque jour avec des costumes qui semblent tout droit sortis de ses BD et même ses lunettes en écaille ont l'air de dater de son grand-père ! Et il ne sort pratiquement pas de chez lui ! Seul détail un peu « incongru » pour le personnage, il est marié ! Pas question d'avoir des enfants pour l'instant, cependant, se défend-il en interview ! Cela mettrait peut-être un peu de légèreté dans sa vie… Disons donc qu'en cette veille d'année 2010, et conformément aux bonnes vieilles maximes de son héros, on souhaite à Seth ainsi qu'à ses lecteurs *« Joie et santé… Et puisse le soleil ne pas faire fondre votre igloo »*…

Lize Berkowsan

match2box

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS : Vous aimez Comic Box ? Vous préférez tel ou tel aspect ou voudriez voir traiter un sujet particulier ? Vous détestez un héros ou une de ses auteurs ? N'ayant toujours pas maîtrisé la télépathie (malgré nos demandes répétées), l'équipe des Comic Boxeurs n'a qu'un moyen de le savoir : votre courrier ! Alors, n'hésitez pas à nous écrire ou à participer activement à la vie de la revue tout en nous permettant de nous faire une idée de qui nous lit. Alors, à vos plumes et à vos claviers !
Comic Box, c'est aussi : 12, rue de Metz 75010 PARIS - PAR E-MAIL : zeur@comicbox.com - SUR MYSPACE : www.myspace.com/mycomicbox - SUR TWITTER : twitter.com/comicbox

BE HAPPY !

Bravo pour votre revue, pour ses déclinaisons, papier comme numérique. Je me permets de me re-présenter rapidement. J'ai trente-six ans, passionné de BD depuis toujours, biberonné chez Lug et USA magazine, entre autres. Concernant votre revue, j'ai bien peur que vous n'ayez affaire qu'à un lecteur heureux, qui ne fera guère chauffer le bouillon de culture. Votre nouvelle chronique consacrée aux webcomics était indispensable, elle est bien troussée et rend curieux (quelle vilaine qualité). La page consacrée à « l'année… » est sympa (quelle impertinence !), le jounal du fan est très sympa (mon champ lexical est infini et s'étend jusqu'à la Zone Négative, vous êtes prévenus). Je suis moins convaincu par la chronique de l'estimé Martin Winckler, qui semble peut-être plus s'adresser à des lecteurs moins avertis. Je lirais avec plaisir son papier dans une revue plus généraliste, elle serait une bonne manière d'éveiller la curiosité d'un public moins acquis d'avance, et de créer des passerelles. Mais bon. Quant à votre site il fait ma joie, notamment « Oldies but Goodies », qui est en plein dans ce qui rend votre travail important : un travail de mémoire et de transmission concernant tout un pan de la culture de ce siècle et du précédent, le tout dans une érudition toujours joyeuse.

Maintenant, quelques digressions. J'ai aimé l'article consacré à Wolverine, qui met bien en évidence les « difficultés » du personnage et de son traitement au fil des ans. À cet égard, la saga *Old Man Logan* est remarquable. Millar, avec l'enthousiame dont je parlais plus haut, « décoincé » le personnage de la posture figée où les scénaristes souvent s'embourbent, à savoir celle d'un personnage-machine. Pour moi, Wolverine n'est intéressant (et même passionnant) qu'en contraste avec ses partenaires, quand se joue l'équilibre entre les méthodes vigoureuses qu'il propose et la nécessaire conciliation induite par le travail en équipe. C'est ce qui fait sa force chez les X-Men. C'est pourquoi j'aime peu sa série régulière et préfère le retrouver chez ses amis mutants, en interaction donc, et pas nécessairement au premier plan. Mais dans *Old Man Logan*, Millar va au bout de la logique toujours avortée du personnage en le faisant massacrer ses partenaires, et en l'amenant à ce que l'on attend depuis des années face à un tel personnage : la prise de conscience, et l'évolution. Le Logan de Millar et McNiven a des airs surpris, il s'interroge, il doute, il se maîtrise, il manifeste des émotions, il est marqué physiquement par la vie : tout ce qui aurait pu (dû ?) survenir au recouvrement de sa mémoire à l'issue de **House of M**. Millar propose enfin un devenir à Logan, et il est à souhaiter que cela sera « étudié » par les futurs auteurs en charge du personnage. D'un point de vue narratif, la saga de Millar et McNiven est un coup de maître : le scénariste nous propose la découverte d'un nouvel univers, encore une fois passionnant et qu'on espère développé chez d'autres auteurs, sans jamais s'égarer dans l'auto-contemplation de sa création, sans jamais quitter les enjeux de l'intrigue, personnels pour Logan, plus politiques pour Œil de Faucon. Le tout en mélangeant différentes strates temporelles. Cette déclinaison de différents axes narratifs, sans jamais en négliger aucun, associée à la genèse d'un nouvel univers, le tout en se faisant plaisir (en fait, Millar nous sert un épisode de **Spider-Man** !), relève d'une maîtrise réjouissante.

Millar propose (je pense ici à son travail sur les FF), en revenant au grandiose décomplexé des premières années de la Maison des Idées (quand on ne se préoccupait pas de justifier l'extravagant), et en remettant au goût du jour ce qui faisait la différence de Marvel à l'époque : un ancrage dans un quotidien, une réalité humaine, celle de cœurs imparfaits. Je m'aperçois que je n'ai plus d'encre et que vous dormez, aussi je vais conclure cette missive (toujours ce fameux champ…) en revenant à votre revue : j'ai été ravi de votre interview de Chris Ware, et pour rha part je serais heureux de voir l'apparition régulière dans vos colonnes d'acteurs de la scène indé. Je pense plus particulièrement à mes deux auteurs de chevet : Jaime et Gilbert Hernandez, dont chaque page est un trésor d'émotion et de beauté. Pensez-vous un jour les rencontrer (et nous en faire profiter) ? Je pense aussi au réjouissant et émouvant Harvey Pekar. Enfin, je pensais aborder la façon dont des personnes de mon entourage proche « vivent » les super-héros, tout en n'étant pas ou peu lecteurs de comics. J'aime partager avec eux et entendre comment des personnes qui n'ont pas grandi avec nos amis en lycra se les approprient, au travers des films notamment. Mais, par égard pour vos nerfs, je reporte cette passionnante analyse à mon prochain courrier, l'an prochain à la même période, donc, si je tiens le rythme. Encore bravo, merci pour votre travail, et longue vie !

Jean-Pierre Formal (Clermont)

Bonjour Jean-Pierre. Merci pour les encouragements tous azimuts. Tout est ouvert concernant les frères Hernandez et Harvey Pekar. Ce sont effectivement des auteurs diablement intéressants. En clair : c'est l'occasion qui fait le larron et si un jour il y a moyen… On le fera !

LE RÈGNE DU N'IMPORTE QUOI ?

Marvel aime en ce moment nous balader d'event en event avec toujours un peu la même recette : on oublie le passé (et donc cette « $#!%@$€ » de continuité, qui moi me plaît bien) et on recommence tout à zéro avec d'improbables situations difficiles à avaler pour les vieux… lecteurs (30 ans de lecture). En tous cas, moi j'ai un peu de mal et je trouve un peu facile cette façon de faire. Ainsi on se retrouve avec – des morts à la pelle (Captain America, Goliath, la Guêpe et autres…) peu crédibles – des situations « bizarres ». Osborn : shériff du Marvel-verse ! Un vrai/faux bouffon du nom de Menace (franchement sans saveur) ! Un vrai/faux Captain Marvel qui ressuscite mais pas vraiment ! Des skrulls bêtes à manger du foin (tout ça pour ça ! Ils auraient mieux fait de rester sous forme de vaches !) Un Tony Stark qui fait tous les métiers : héros, traître, chef de la milice (ou de l'ordre, au choix), et maintenant chômeur ! Et Osborn se retrouvant à la tête d'une équipe comportant Loki (un dieu ?) et Dr. Fatalis (qui n'a besoin de personne, et surtout pas d'un fou psychopathe !) Bref j'ai du mal à intégrer le marvelverse actuel et sans parler des numérotations de comics US ! Queseda avait promis de reprendre l'ancienne numérotation (post-heros re-

bom) ou du moins d'appliquer une double numérotation ! Au lieu de cela on se retrouve avec des remises à zéro (Thor, Hulk, Iron Man) en gratifiant les titres d'adjectifs (Invincible…) ou en les retirant (**Incredible Hulk** –> **Hulk**) pour des séries sans grands tournants scénaristiques alors que **Amazing Spider-Man** continue sa numérotation après son rétrogradage de *Brand New Day*. Pire encore on se retrouve avec une série **New X-Men** titre déjà utilisé sur **X-Men** pendant l'époque Morisson ! Sans changement de numérotation déjà à l'époque ! Bref je suis sans doute un peu casse-pieds, mais je trouve que c'est le bordel, mon Général ! Y'a-t-il d'autres lecteurs qui pensent comme moi, ou dois-je m'exiler dans une dimension parallèle pour vieux grincheux aigris ? Espérons que *Dark Reign* arrange cela ! Sinon une question : quand et chez qui va ressortir l'intégrale de **Savage Dragon** ?

Michel (via www.zmonkey.com)

Cher Michel. D'abord sur les morts, les vraies-fausses résurrections et les events à répétition, il faut bien dire que ce sont des syndromes qui frappent un peu tous les éditeurs de comics en ce moment. Il est clair que parfois la recette est un peu déjà vue mais là-dessus ils se valent un peu tous. Dans le même temps, il est certain que ces mêmes éditeurs ont conscience que certaines ficelles s'essoufflent. Une récente interview de David Gabriel (vice-président du marketing de Marvel) dans Diamond Daily (feuille de route réservée aux diffuseurs) est assez étonnante à ce sujet puisqu'après avoir félicité l'approche de Blackest Night (chose surprenante pour un responsable de Marvel), Gabriel a déclaré : « *Mais je pense que nous avons réalisé dans la dernière partie de Secret Invasion que parfois l'histoire est trop longue* ». Un curieux aveu du bout des lèvres, avant de promettre des « events » moins massifs et plus courts. On verra si la promesse sera tenue.

COMIC BOX FAÇON PUZZLE

Chapeau à Xavier Fournier pour « Batman façon puzzle », si vous avez peur d'être perdu dans la saga *Batman R.I.P.*, lisez cet article, il vous apportera la lumière dans l'univers ténébreux du Dark Knight. En tous cas j'ai beaucoup aimé cet article, très complet et détaillé, une très bonne explication des événements en cours. L'analyse de Fabrice Sapolsky sur le rachat Marvel/Disney est très intéressante, je ne voyais pas les choses sous cet angle pour DC. Voir ce que nous réserve l'avenir. Votre article sur les jouets Mego m'a rappelé des souvenirs, j'avais une belle collection de ces « poupées mannequins », les 4 fantastiques, Hulk, Spider-Man, Superman, Batman et Robin. Quand je vois combien elles se vendent aujourd'hui, je me dis que j'aurais dû les garder précieusement (gag). Ça fait bizarre de revoir Mightor, des souvenirs lointains qui remontent à la surface ;) Exceptée la BD, j'ai beaucoup aimé ce numéro de Comic Box, et encore une fois lisez l'article sur *Batman R.I.P.*, un très bon repère de lecture. Pour finir une pensée pour George Tuska qui m'a fait aimer le vengeur doré dans **Strange**. R.I.P. Mr Tuska.

Ludovic (via www.zmonkey.com)

Cher Ludovic. L'article sur Marvel/Disney et ce que cela implique pour les autres éditeurs n'était sans doute que le début. Il est certain que les remous continueront de se faire sentir en 2010 et sans doute au-delà. Mais on y reviendra forcément !

RÉTROSPECTIVE

Tout d'abord, merci d'exister ! Depuis le numéro **#1**, je suis attentif à la moindre pépite que vous nous faites partager (plus de 11 ans !). J'ai « comicsement déprimé » durant votre absence (les guillemets sont faibles), il ne restait plus que **Wizard**, certes très bien fourni, mais sans votre professionnalisme légendaire, votre passion vibrante à chaque page, sans ce côté « super »… Sans vous ce n'était pas pareil, c'est comme un **Daily Planet** sans Clark Kent. Avec des années de retard, je prends enfin la nostalgie de vous le dire : merci d'être encore là ! Je pense que vous êtes habitués à des éloges, vous les méritez bien et tant mieux si vous appréciez toujours l'expression de notre gratitude. J'ai appris à apprendre des comics grâce à votre passion. Les news qu'on dévore comme le croûton d'une baguette juste chaude. Le héros que l'on redécouvre lorsqu'il est à l'affiche du mois. L'équation de la création, une excellente idée qui aurait mérité plus d'application (ça aurait pu traiter des designs, ceux d'Alex Ross pour **Earth X** par exemple, quelque chose d'irréguliermais traité comme un petit article complet). Les contrôles d'identité m'ont mis en lumière le boulot de Nicole Duclos, une super-héroïne méconnue. Je ne m'emballerai pas sur vos excellents articles qui touchent objectivement le fond du sujet, votre travail d'encyclopédiste est aussi sérieux que votre bonne humeur à mettre le tout en forme. C'est toujours un plaisir de lire le courrier des fans, ceux qui gueulent de manière constructive ou non me font toujours sourire, j'en apprends toujours sur votre façon de faire le magazine.

Je me remémore encore le « choc des titans », se précipiter pour envoyer un mail dès l'annonce du prochain duel, les pseudonymes à trouver, une plaisanterie élaborée en jeu de mots pour voire apparaître sa vanne de lycéen sur cette page ludique et, surtout, ce bienheureux sentiment de complicité. Ma gratitude de collectionneur va à votre guide des lecteurs, qui me permettait de gérer mon budget mensuel en BD. Les articles du Docteur Psycho : un bonheur ! Un peu de matière grise dans ce monde de couleurs, des sujets sans cesse renouvelés, chaque question traitée devient une mine d'informations, c'est un compliment à la maturité du lecteur, laissez ça en dernière page, au moins on sait que le Doc c'est : dernière porte au fond. Évidemment, la qualité de **Comic Box**, ce sont les interviews, j'ai sous les yeux celle de Lise Benkemoun sur Alan Moore (2000), des questions pertinentes répondues avec autant d'intelligence, votre magazine fait honneur au journalisme français. En le relisant, on redevient de nouveau un fan de comics. Ce genre d'entretien nous montre que ce monde est peuplé de rêveurs avec les pieds sur terre, c'est comme une prépa à ceux qui veulent réaliser des comics, un vieux rêve. Voilà, je voulais vous rendre honneur et témoigner mes encouragements aux auteurs que vous êtes. Les dédicaces de Fabrice Sapolsky sur l'édito ou de Xavier Fournier, sur son article « comme des poissons dans l'eau » ont autant de valeur pour moi que celle d'un Ross ou d'un Gaiman. Votre rôle est au même niveau. Merci donc à l'équipe de **Comic Box**. Je vous remercie avec ce dessin (rien comparé à tout ce que vous m'avez apporté). En deux mots : Imperius Rex !

Sophendy

Heu, merci pour cette rétro Sophady mais très clairement personne parmi nous ne se prend pour Alex Ross ou Neil Gaiman. Pour un éventuel retour de l'équation de la création, on va en discuter entre nous. C'est vrai que depuis de nombreux personnages ont transformé entièrement leurs costumes, il y aurait donc peut-être quelque chose à faire…

Zmonk'Lord

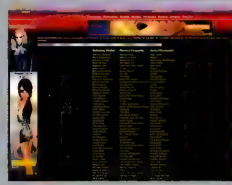
place net

BLOGEVER

Marvel a depuis quelques années donné la possibilité à ses éditeurs de réaliser des blogs sur le site officiel du studio. De loin, le plus intéressant est celui de Tom Brevoort. Ce dernier est un des piliers de la maison et un puit de science en matière de comics. Son blog intitulé Blah-Blah-Blog nous conte les comics de la Maison des Idées par le petit bout de la lorgnette. On y apprend au détour d'un vieux post, que le comic le moins vendu de toute l'histoire de Marvel est **Street Poet Ray** (1990), un comic-book poétique assez peu intelligible. Si vous arrivez à lire l'anglais, le blog de Brevoort mérite définitivement le détour et vous entraîne dans les coulisses de Marvel de 1990 à nos jours.
http://marvel.com/blogs/Tom_Brevoort

SITE AMATEUR

HTTP://WWW.COMICBOOKHOTTIES.COM/



Si vous êtes un amateur de belles filles, ce site est fait pour vous. Il liste et donne la bio (photos incluses) de toutes les (jolies) filles ayant de près ou de loin approché une adaptation de comic-book à l'écran. Le site est fort bien détaillé et les photos nombreuses. Hélas, cette mine d'info est desservie par un design banal, voire bancal. La navigation est simpliste et à moins de savoir ce que l'on cherche avec précision, c'est assez fastidieux. Ce site, qui a le mérite d'exister, est une émanation du site comicbookmovie.com, plus connu et généralement bien informé. À réserver aux puristes et aux curieux de tout poil !

Langue	anglais
Graphisme	1/10
Navigation	6/10

SITE AMATEUR

HTTP://ELSHANGOWUZHERE.BLOGSPOT.COM/

Pas à proprement parler un site estampillé comics, mais la vision d'un jeune peintre numérique, Andry Rajoelina, a qui l'on doit le Steamboat Willie Spider-Man qui a circulé après le rachat de Marvel par Disney (et publié dans notre numéro précédent). Un garçon qui bosse dans l'animation (sur le dessin animé Angelo Rules) et expérimente beaucoup de choses intéressantes sur son blog. Un de ces garçons dont on aimerait bien voir ce qu'ils donneraient en art séquentiel. À surveiller de près...

Langue	français/anglais
Graphisme	5/10
Navigation	9/10

SITE PROFESSIONNEL

HTTP://SITE.JSCOTTCAMPBELLSTORE.COM

Cela a l'air difficile à croire mais le « fan favorite » Jeff Scott Campbell n'avait pas vraiment de site web jusqu'à il y a peu (ou plutôt il avait une pauvre page en travaux). Depuis novembre, l'infamie est effacée et le créateur de **Danger Girl** a désormais un site et une boutique dignes de ce nom. La page d'accueil va chercher du côté du design du générique des films **Spider-Man** et l'on y voit à quel point Campbell est « connecté » aux réseaux sociaux. Et c'est bien de cela dont il s'agit : le site de l'artiste reste assez sommaire malgré un design léché. C'est plus une « toile » par laquelle repérer tous les endroits où poste Campbell qu'autre chose. Et, bien entendu, il y a l'indispensable boutique où se procurer ses Sketchbooks et autres calendriers ou lithos. Pas indispensable, juste sympathique.

Langue	anglais
Graphisme	9/10
Navigation	7/10

LES PIXELS DU NET

ÇA S'EST DIT, VU, ENTENDU ICI ET LÀ, MAIS C'EST DANS CES COLONNES QU'ON EN RIGOLE...

CHANGEMENT DE STRUCTURE> WordPress, un des systèmes de gestion de contenu le plus populaire, vient de changer de version. Et comme à chaque fois, la nouvelle version est plus performante, plus simple à utiliser... Bref, tout ce qu'on aime ! Si vous avez un blog sous WordPress, vous n'avez rien à faire, il se mettra à jour tout seul. Si vous ne savez pas ce qu'est WordPress, vous pouvez vous renseigner sur le site officiel : www.wordpress.com.

PS4 NO SUPER MARIO? – Le célèbre plombier moustachu, Mario (http://www.supermario.com/) devrait donc logiquement faire le saut sur la prochaine console de Nintendo, la Wii U. Mais Eiji Aonuma, un des membres de l'équipe originale, a déclaré que les jours de Super Mario sur consoles de salon étaient comptés. Il y a toujours de la place sur le net, allez de Silver Surfer à Wolverine en passant par Wonder Woman ou Dr Manhattan. Les Mondes Nintendo auront-ils un jour leurs Sauveurs ? Il y a quelque temps, nous racontions la fusion de Mario Bros et Sonic... Kaptain Kool !

DU NEUF POUR PAPINO – Jusqu'à la Toussaint, un événement est organisé à Angoulême. Organisé par Papino, le célèbre magasin de BD de la ville, cet événement se tient à chaque fois dans un endroit différent de la ville. Cette année, ce sera le Musée de la Bande Dessinée qui sera le lieu de cet événement. Plus d'infos sur www.papino.fr.

panini comics

L'équipe de **PANINI COMICS** vous attend
du 28 au 31 janvier au **Festival International de la bande dessinée d'Angoulême**
sur le **stand 4** dans la **Bulle du Champ de Mars**
avec des invités prestigieux, les nouveautés de février et de nombreux cadeaux !

Toutes les informations sur www.paninicomics.fr

guide2lecture

SAVAGE DRAGON TOME 1

C'était une histoire ! Des années que le Savage Dragon n'était plus présent en France. Revoici ce classique dans un pavé de 220 pages qui reprend pour la première fois les aventures du colosse vert impolitiquement correct. Sans un poil de nostalgie. En plus de ce qu'on pourrait trouver dans un recueil américain, ce volume contient aussi le #0 et la mini 'Blood & Guts'. De quoi (re)découvrir la création d'Erik Larsen au moment où Image Comics arme explosera en VF. Précipitez-vous dessus !

Delcourt – Janvier 2010 – 26,13 €.

kiosques

LES CHRONIQUES DE SPAWN #28

Le magazine devient la revue amiral d'Image en France, avec non seulement la suite des aventures du soldat de l'Enfer mais désormais également celles de la nouvelle création de McFarlane, à savoir **The Haunt**. Mieux : Delcourt entame la publication du crossover **Image United**. L'occasion de retrouver Spawn en présence de Witchblade, Savage Dragon, Cyberforce, Youngblood et bien d'autres, dessinés par les fondateurs d'Image !

Delcourt – Janvier 2010 – 5,25 €.

DARK REIGN SAGA #1

Mockingbird étant de retour, Clint Barton (Tex Œil-de-Faucon devenu Ronin) peut reconstruire son couple. En tous cas il aimerait bien. L'ennui c'est que dans cette mini-série de Jim McCann et David Lopez son ex-femme ne donne pas vraiment dans la nostalgie, qu'elle n'a pas encore révélé tous ses secrets et qu'elle enchaîne les missions suicides. Pour Cupidon, c'est pas gagné...

Panini – Décembre 2009 – 5,40 €.

DARK REIGN #4

Tandis que les Secret Warriors peinent à faire leurs preuves et que les Vengeurs Noirs s'en prennent plein la figure contre la fée Morgane, le vrai morceau de bravoure de la revue c'est le début du crossover entre les Thunderbolts et le seul homme capable de faire chanter Osborn, à savoir... Deadpool ! Les Thunderbolts sauront-ils mener la mission à bien en gardant leur sérieux ? En tous cas c'est démenti à souhaits...

Panini – Janvier 2010 – 4,60 €.

SPIDER-MAN #120

Le dessinateur John Romita Jr. revient aux manettes pour **Character Assassination**, un cycle qui va secouer la famille Osborn et révéler les secrets de l'énigmatique Menace. Qu'est-ce que Norman Osborn a encore inventé ? Est-ce qu'Harry finira par basculer et rejoindre son père ? Ou bien l'a-t-il déjà fait ? Une chose est sûre, Spider-Man va faire son possible pour sauver son ami... En espérant que ce ne soit pas déjà trop tard.

Panini – Janvier 2010 – 4 €.

SUPERMAN & BATMAN #18

Kurt Busiek répond à une question lancée depuis quelques temps dans ses épisodes de Superman. Qui est le troisième Kryptonien ? Une histoire qui a l'avantage d'être complète pour un personnage qui ne laissera pas beaucoup de trace. Le moteur du titre en ce moment c'est clairement un Batman dingue, passé à la moulinette par Grant Morrison et Tony Daniel. Allez, tous en chœur : « Zur-En-Arrh » !

Panini – Décembre 2009 - 4,60 €.

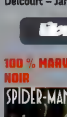
STAR WARS, LA SAGA EN BD #23

L'univers étendu de **Star Wars** est fidèle au poste, avec des épisodes tirés de **Star Wars Republic**, **Boba Fett: Overkill** mais aussi des histoires illustrées par le regretté Carlos Meglia et Allen Nunis. Enfin comme souvent un collector inconnu en France titré des **Star Wars Weekly** anglais, à savoir une histoire dessinée par Alan Davis à ses débuts. Une fois encore un gros cocktail d'époques et de personnages...

Delcourt – Janvier 2010 – 5,50 €.

librairies

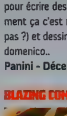
100 % MARVEL : SPIDER-MAN : NOIR



Et si Peter Parker avait vécu dans les années 30 ? Spider-Man aurait été très différent et plus « Noir » et ses adversaires auraient été encore plus monstrueux, dans un univers où les règles restent à définir... Scénarisé par David Hine (**Son of M**), Fabrice Sapolsky (**Comic B...** euh Fabrice tu as vu ? Il y a un type qui utilise ton nom pour écrire des comics ? Quoi ? Comment ça c'est normal ? Et tu le disais pas ?) et dessiné par Carmine Di Giandomenico..

Panini - Décembre 2009 - 10 €.

BLAZING COMBAT



Revue culte des années 60 éditée par Jim Warren et rédigée par Archie Goodwin, **Blazing Combat** était un titre de guerre largement inspiré par l'ambiance des EC Comics. Si bien d'ailleurs qu'au bout de quelques numéros cette excellente revue commença à être retirée des stands parce que certains diffuseurs la trouvaient « anti-patriotique ». Au niveau des dessins, des pointures comme Wally Wood ? Un album à avoir, donc !

Akileos – Janvier 2010 – 29 €.

CHRONIQUES DES TMNT T.3

Comme il n'est jamais trop tard pour bien faire, revenons sur la parution des Tortues Ninja dans leur version « Canal historique » (c'est-à-dire un titre indé phare, pas le cartoon pour enfants). Un récent tome est paru il y a quelques semaines chez Dagon/Wetta, histoire de célébrer les 25 ans de ces personnages assez atypiques. Sauvé par les Tortues quand il était enfant, un homme fait son possible pour devenir aussi fort qu'elles...

Dagon/Wetta – Déjà disponible – 9,90 € (disponible seulement sur cuult.com).

COMMENT DESSINER LES COMICS

Et si le pape de Marvel (à savoir Stan Lee) se mettait en tête, en compagnie de « Big » John Buscema, de vous expliquer comment sont faites les pages de comics ? Réédition d'un livre paru il y a des dizaines d'années aux USA, ce **How to draw...** est forcément un peu daté et pas forcément un cours adapté pour ceux qui voudraient percer de nos jours. Mais cela reste un témoignage de son époque et ça n'est pas dénué d'enseignement.

Akileos – Janvier 2010 – 12,35 €.

DC BIG BOOK : JONAH HEX #1

Avec un film **Jonah Hex** en vue, Panini importe les premiers numéros (280 pages !) de l'excellente série de Justin Gray, Jim Palmiotti et Luke Ross. Jonah Hex est aux comics ce que Clint Eastwood est au cinéma,

avec l'aspect gueule cassée qui le rend sans doute encore plus féroce. Une bonne remise en selle du Western chez DC qui gagne de plus à être lue au format recueil.

Panini – Janvier 2010 – 29 €.

EVA VS THE DARKNESS

Leah Moore, John Reppion, Brandon Jerwa et Edgar Salazar organisent l'affrontement entre l'anti-héros de Top Cow, Darkness, et la toute nouvelle fille de Dracula, Eva, fraîchement lancée chez Dynamite Comics. De la noirceur et du vampirisme au programme, permettant d'une part de retrouver Jackie Estacado et par ailleurs de faire connaissance avec une héroïne nouvelle.

Milady – Décembre 2009 – Prix NC.

LE FLEAU #1

Une nouvelle adaptation en comic-book d'un roman de Stephen King : une épidémie terrasse la majeure partie de l'humanité et les rares survivants sont obligés de s'organiser. Le résultat, scénarisé par Roberto Aguirre-Sacasa et dessiné par Mike Perkins (cf. notre interview dans le présent numéro) est d'une grande fidélité au récit d'origine. Le tout est cependant très dynamique et puis cette histoire d'épidémie, forcément, ça évoque toute une actualité...

Delcourt – Janvier 2010 - 14,95 €.

THE BOOK - LA FORTERESSE NOIRE

Adaptation du roman de F. Paul Wilson par Matt Smith : des soldats allemands débarquent dans le fin fond de la Transylvanie et dérangent le sommeil d'une créature cauchemardesque et immortelle. Les cris et les tirs de mitraillettes n'arrêteront pas la série de morts horribles qui se préparent. Une transposition en comic très bien servie par le style de Smith.

Dagon/Wetta – Décembre 2009 – 18, 50 € (disponible seulement sur cuult.com).

KICK DRUM COMIX

Il est dingue ce Jim Mahfood. Et c'est tout à fait assumé. Avec **Kick Drum Comix**, Jim Mahfood nous attire littéralement dans un autre monde, sur fond de culture Hip-Hop et de jolies extra-terrestres à séduire. En dehors d'un vieux numéro d'**Ultimate Marvel Team-Up**, le public français n'avait pas vraiment l'occasion de découvrir l'œuvre réelle de Mahfood, Indeez répare cette lacune avec un album aussi sympa que délirant.

Indeez – Janvier 2010 – 14,95 €.

MAX : PUNISHER 15

Le romancier Gregg Hurwitz prend la relève sur le Punisher, succédant (et la tâche n'est pas facile) à Garth Ennis. Qu'importe, c'est excellent et Hurwitz traîne le personnage au Mexique, avec véritable crise d'identité, allant même jusqu'à envisager de raccrocher ses flingues après une tragédie. Et les dessins de Laurence Campbell conviennent tout à fait à l'ensemble.

Panini – Janvier 2010 – 12 €.

SUTURES

Les Sutures (en VO « Stitches ») de David Small sont définies par leur auteur comme une « enfance en Enfer ». Ce roman (auto)biographique se situe dans un univers quelque part entre les albums de Will Eisner ou le **Fun Home** d'Alison Bechdel. Parlons d'un « réalisme sublimé » pour cet envoutant récit qui raconte comment les traitements ont déclenché un cancer chez le petit David, le privant en grande partie de sa voix, dans un environnement parental très particulier...

Delcourt – Janvier 2010 – 19 €

fanzines

SPIRIT MAGAZINE

Après avoir déjà produit les **Dossiers Secrets de Daredevil**, Philippe Cordier revient avec un concept qui donne beaucoup plus de place à l'image. S'intéressant ainsi au Spirit et à Will Eisner le temps de quelques articles, l'auteur a réunit des dizaines de croquis d'artistes y allant de leurs origines (Jordi Bernet, Alan Davis, Jose Garcia-Lopez, Klaus Janson, Joe Kubert, Mauricet, Sean Phillips, John Romita Jr., Mike Zeck, Zep pour n'en citer que quelques-uns). Un bien bel objet qui respire l'amour et le respect du Spirit.

À commander auprès de : Philippe Cordier, 525 rue du Mollard – 01120 Dagneux (8 € + 2,22 € de frais de port pour la France).

comics VO

BATMAN & ROBIN #7

Alors que Grant Morrison a hissé Batman (et Robin) en haut des ventes, la série entame un nouvel arc, dessinée par Cameron Stewart. Au programme, de nombreux alliés (Batwoman, Knight, Squire...) et des révélations liées à une certaine mort...

AVANCE RAPIDE

VITE LUS, VITE DIGÉRÉS...

PANINI COMICS MARVEL COMICS

DECLIKCOMICS

COMICS US...

UNE AUTRE VISION DU COMICS

COMICS VO/VF :
PANINI, MARVEL FRANCE, LUG, DELCOURT, SEMIC...

PRÉCOMMANDES, POSTERS, LITHOS, SIDESHOW, BOWEN...

FACE AU :
84, QUAI DE L'HOTEL DE VILLE - PARIS 4e
TEL : 06 11 49 53 51

DE 14H À 19H DU MERCREDI AU DIMANCHE

COMMANDER EN LIGNE :
WWW.DECLIKCOMICS.COM

SUPER DESSOUS !

Les magasins Citadium proposent dès à présent une collection de sous-vêtements homme et enfant. Vous pourrez choisir entre des boxers ou des caleçons aux couleurs de la Ligue des Justiciers, l'Homme-Mystère, Flash, Batman, Superman ou du Joker. À quand Wonder Woman ?

UN HÉROS QUI A LES CROCS !

Blade n'a pas fini de faire parler de lui. La série télé n'ayant pas su séduire assez de spectateurs, Sideshow a préféré opter pour une nouvelle figurine de 30 cm du héros, version Wesley Snipes. De nombreux accessoires (armes, mains...) viendront compléter la panoplie du tueur de vampires.

BATMAN DESIGN FIGURES SERIES 1

Saviez-vous que l'univers de Batman a été récemment quelque peu bouleversé. Plusieurs prétendants au titre de "Chevalier Noir" font leur apparition dans la ligne de figurines de la série DC Direct inspirées des dessins de Tony Daniel. Vous retrouverez deux versions de Batman (vous n'aurez pas vu le mal à les identifier), la nouvelle Batgirl et Azrael dans un costume tout neuf. En somme les figurines de Batman et Robin avec impatience...

WOLVERINE PREMIUM FIGURE

Éditeur : Sideshow | Sortie : printemps 2008

Wolverine a enfin le droit à sa figurine premium ! "Mais qu'est-ce que c'est ?" me direz-vous. C'est une figurine de 43 cm de haut, utilisant plusieurs matériaux. Ainsi, les griffes du mutant sont en métal, le costume en tissu et le corps en résine. Une version collector proposant une tête alternative démasquée sera disponible pour 10 $ de plus.

MAUVE STATUE

Un nouvel X-Men fait son entrée dans la grande famille en version statue. Mauve, alias Kate Guthrie, fille de Cyclope, se présente à nous sous cette forme. Le visage, le corps et le costume du héros sont en relief, en résine transparente. Cette très belle pièce sera limitée à 1 000 exemplaires et son prix de 300 $ la rendra vite collector. Il ne nous reste plus qu'à espérer que sa compagne, Polaris, pourra trôner très vite à côté de lui !

ALL-STAR BATMAN & ROBIN PRINT

Lancé en grande pompe, All-Star **Batman & Robin** s'est avéré un fiasco, notamment à cause des délais de production. Mais certains fans se jetteront sur cette œuvre d'art. Ce print regroupe une lithographie noir et blanc du recto de la couverture du #9 par Jim Lee, ainsi qu'une version couleur et un certificat d'authenticité. L'objet est plutôt impressionnant : 50 cm de haut sur 60 cm de large. Certes, son prix de 125 $ en rebutera certains mais le talent de l'artiste les convaincra peut-être...

Cult Corner

l'actualité des produits dérivés

HEROES OF THE DC UNIVERSE : BIZARRO

Editeur : DC Direct - Sortie : 26.05.2010

OWLMAN ANIMATED DVD MAQUETTE

Editeur : DC Direct - Sortie : 26.05.2010

Chaque héros a son ennemi juré, mais tous n'ont pas le droit à leur double maléfique. Dans un premier temps, Bizarro, le clone défectueux de Superman, rejoint la gamme des héros et vilains de l'univers DC. Le réalisme de ce mini-buste en résine, inspiré des dessins de Gary Frank (**Superman: Secret Origins**), est saisissant ! De l'autre côté, Owlman semble tout droit sorti du futur long-métrage d'animation, **Justice League: Crisis on two earths**. Le double de Batman, d'une terre parallèle, mesure 24 cm de haut. Il rejoindra la galerie de statues issues de l'univers d'animation DC.

BAGUETTES LASERS !

Fan de **Star Wars**, vivez votre passion à fond sans que votre conjoint se plaigne ! Un goodie tendance et utile à la fois : les baguettes en forme de sabre laser. Trois versions disponibles chez Kotobukiya : rouge, bleu et vert. Ces dernières étant plus petites puisqu'il s'agit du sabre laser de Yoda.

42, rue de Maubeuge, 75009 Paris (Métro: Cadet) Tél: 01 49 70 65 56
envoyer vos listes de recherche: diableblanccomics@gmail.com
DU MARDI AU SAMEDI DE 14H00 A 20H00
DIABLE BLANC
comics
VO VF VPC

UNE DELOREAN VOLANTE ?

Diamond Select propose une troisième DeLorean sortie tout droit de la trilogie **Retour vers le futur**. Cette version far-west est une réplique exacte, à l'échelle 1:15, de la voiture du film. Disponible en mars, elle proposera des effets sonores et lumineux plus vrais que nature. À noter l'effet rouille dû à la poussière de l'ouest ! Vous avez donc le choix : volante ou adaptée pour les voies de chemin de fer ?

HÉROS ALTERNATIF !

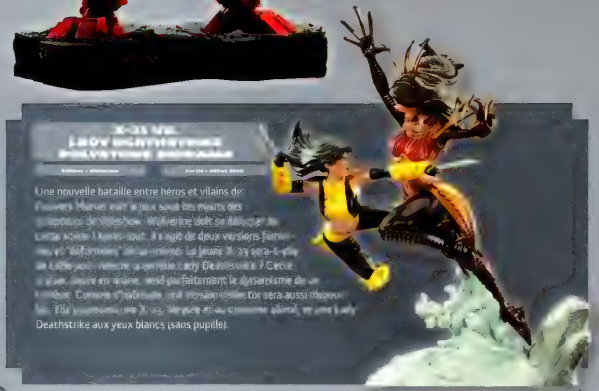
Superman de Terre - 22 a fait parler de lui récemment en volant la vedette à la Justice Society durant l'arc **Thy Kingdome Come**. DC Direct lui rend hommage avec cette figurine de 30 cm en plastique et costume en tissu.

DC SUPERHEROES / STEEL & POWERGIRL

Superman n'a qu'à bien se tenir ! Deux demoiselles issues de son univers viennent envahir la gamme Ame-Comi, les figurines en plastique représentant les héroïnes DC version manga. Steel a un look plutôt moderne et léger. Son armure n'est pas très impressionnante mais son marteau lui suffit amplement. Supergirl, quant à elle, revient dans une deuxième version, plus proche de la Supergirl du comics. Coquette, elle aime s'admirer dans la glace qu'elle tient dans sa main gauche. Les deux figurines, bien qu'en plastique, ont une bien meilleure finition que certaines statuettes en résine. Le prix de 60 $ pièce est aussi un atout majeur pour ces deux héroïnes.

HULKBUSTER IRON MAN COMIQUETTE

Quoi ?! Encore une statue Iron Man ! Eh oui, ce cher Tony Stark a plus d'une armure dans son placard. Cette fois-ci, il ressort la version Hulkbuster, qui comme son nom l'indique a été construite pour résister à Hulk. Sideshow nous propose, comme à son habitude, une pièce magnifique. Tout en résine, avec une finition métal, Iron Man mesure plus de 52 cm de haut pour 45 cm de large. Si vous décidez de la présenter sur la même étagère que la statue de Hulk (présentée dans **Comic Box #59**), prévoyez-la solide car cette armure gigantesque pèse près de 7 kg ! La version ci-contre est collector : limitée à 650 exemplaires, elle propose un casque ouvrable dévoilant la frimousse de Tony Stark... seulement pour 20 $ de plus !



X-23 VS. LADY DEATHSTRIKE POLYSTONE DIORAMA

Une nouvelle bataille entre héros et vilains de l'univers Marvel vient d'eu lieu sous les yeux des spectateurs de Sideshow. Wolverine doit se battre à nouveau contre Lady Deathstrike, il s'agit de deux versions femmes de ces deux personnages. La jeune X-23 sera-t-elle de taille pour vaincre la terrible Lady Deathstrike ? Cette statue vous en donne, sans doute, le frisson. Comme d'habitude, cette version mêle [illegible] Elle mesure 20 cm de haut et est limitée à 1 000 exemplaires. Elle représente X-23, la jeune fille au costume allégé, et une Lady Deathstrike aux yeux blancs (sans pupille).

DISCOUNT COMIX

www.discountcomix.com

DISCOUNT COMIX EST LE NUMÉRO 1 DU DISCOUNT !!!

IL OFFRE MAINTENANT LES FRAIS DE PORTS*

CODE PROMO : FREESHIP

IDÉES CADEAUX

LES CHRONIQUES MARVEL DE 1939 A AUJOURD'HUI
47,50€

CIVIL WAR INTÉGRALE ÉDITION LIMITÉE 2ème ÉDITION
94,99€

STAR WARS : CLONE WARS REPLIQUE DU SABRE-LASER D'ANAKIN
279,20€

OMNIBUS

DC LA MORT DE SUPERMAN
66,50€

MARVEL SILVER SURFER
61,75€

MARVEL DAREDEVIL
61,75€

MARVEL SPIDER-MAN : LA SAGA DU CLONE TOI
61,75€

MARVEL SPIDER-MAN : LA SAGA DU CLONE T02
61,75€

FASCICULE

MARVEL HEROES EXTRA VOL. 1
5,60€

MARVEL HEROES VOL. 27
4,60€

DARK REIGN VOL. 4
4,60€

TRINITY VOL. 4
5,40€

MARVEL ICONS VOL. 57
4,60€

X-MEN VOL. 155
4,00€

THE SACRIFICE
84,99€

MARVEL STATUETTE X-23 COMBOUETTE
183,92€

THE THING (LA CHOSE) FANTASTIC FOUR
180,00€

BUSTE HARLEY QUINN
279,93€

STATUE

TOYS

MARVEL SELECT WOLVERINE DAYS OF FUTURE PAST
19,90€

BATMAN DARK KNIGHT RETURNS : BATMAN JOKER
34,49€

PACK FIGURINE BLACK NIGHT SERIE 1
55,99€

LES SIMPSONS MOVIE BOS SER : DOODLE DOUBLE DARK
27,99€

DECAPSULEUR PARLANT HOMER SIMPSONS
9,00€

ATTENTION, LES VISUELS NE NOUS ONT PAS ÉTÉ TOUS COMMUNIQUÉS AU MOMENT DE LA PUBLICATION DE LA PUBLICITÉ. ILS NE SONT DONC PAS CONTRACTUELS.

* FRAIS DE PORTS OFFERTS POUR TOUTE COMMANDE DE + DE 30 EUROS, HORS LIVRES ET JUSQU'AU 15 FÉVRIER 2010
TAPEZ LE CODE PROMO : FREESHIP

REMPLISSEZ CE BON DE COMMANDE À L'ADRESSE SUIVANTE : 3-7, RUE ALBERT MARQUET 75020 PARIS

COMMANDEZ...
PAR INTERNET :
WWW.DISCOUNTCOMIX.COM
PAR TELEPHONE :
01 44 93 25 03
DU LUNDI AU VENDREDI
DE 9H À 16H

PAIEMENT
CHÈQUE
OU
MANDAT POSTAL

Port : 3,99 € / Dom : 16 € / Europe : 16 € / Reste du monde : 30 €

NOM		PRÉNOM	
N° RUE			
CODE POSTAL		VILLE	
PAYS		TEL	
COURRIEL E-MAIL			
MODE DE PAIEMENT	CB	CHÈQUE À L'ORDRE DE DISCOUNT COMIX	
MONTANT PORTS			
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES			
NOM DU TITULAIRE		CODE SÉCURITÉ	

DÉSIGNATION	QTÉ	PRIX
FRAIS DE PORTS POUR PLUS DE 30 EUROS	-	3.99€ *
TOTAL		

60 jours

LES ANNONCES BOMBES DU MOIS

SUR LA PLANÈTE COMICS

VAS-Y POOPOOL !

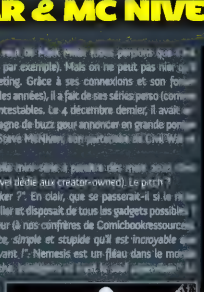
Deadpool va-t-il remplacer Wolverine dans le rôle du personnage le plus utilisé du moment chez Marvel ? C'est effectivement une possibilité vu le programme du "mercenaire à grande gueule" concocté par ses éditeurs, qui s'en donnent à cœur joie. Rien que pour février, 3 revues Deadpool seront en magasin plus un spin-off, Hitman Monkey. Et ce n'est que le début ! D'ici avril, Marvel lancera une saga intitulée Deadpool Corps qui pastiche allègrement le Green Lantern Corps.

On y croisera une floppée d'autres Deadpool comme Lady Deadpool, Kid Deadpool, Dogpool ou encore Headpool.

MILLAR & MC NIVEN : ACTE III

On peut penser ce que veut de Mark Millar, nous pensons que c'est un scénariste de talent... par exemple). Mais on ne peut pas nier qu'il soit doué aussi en marketing. Grâce à ses connexions et son fonds (Millarworld, actif depuis des années), il a fait de ses séries perso (comme KickAss) des succès incontestables. Le 4 décembre dernier, il avait orchestré une grande campagne de buzz pour annoncer en grande pompe son nouveau projet avec Steve McNiven, son partenaire de Civil War et Old Man Logan.

Nemesis, sera une nouvelle mini-série à paraître dès mai 2010 sous l'icon (le sous-label de Marvel dédié aux creator-owned). Le pitch ? *"Et si Batman était le Joker ?"*. En clair, que se passerait-il si le petit gamin orphelin était fou à lier et disposait de tous les gadgets possibles ! Selon les termes de l'auteur (à nos confrères de Comicbookressource), c'est une idée *"si évidente, simple et stupide qu'il est incroyable que personne n'y ait pensé avant !"*. Nemesis est un fléau dans le monde dans lequel il vit : il est riche, intelligent et il est le seul possesseur. La face de lui, les policiers semblent un peu démunis. C'est un anti-(super) héros que Millar et McNiven ont perdu là. Et nul doute que le succès sera au rendez-vous !



LE DEFILÉ DE LA LÉGION

DC Comics planche déjà sur l'après Blackest Night et une nouvelle saga est déjà dans les starting blocks pour l'été 2010. Il repousera sur Superman mais commencera par un arc-prologue intitulé "Brainiac & The Legion of Super-Heroes" qui impliquera Adventure Comics (titre habituel de la LSH) et d'autres titres comme Superman ou Supergirl. L'arc devrait en particulier expliquer pourquoi la LSH revient dans le présent depuis sa réapparition dans Justice League et ce qu'elle prépare en secret. Après avoir boosté les ventes de Batman en 2009, il semble bien que le kryptonnien fesse à nouveau partie des priorités de DC.

EN BREF

IL REVIENT ET IL EST CONTENT !

Il y a quasiment un an (dans les pages de Comic Box entre autres), Chris Weston annonçait qu'il quittait la série **The Twelve** de Marvel (écrite par J.M. Straczynski) pour aller travailler sur un projet ciné à Hollywood. Ce film, **The Book of Eli**, sort le 15 janvier aux USA et Chris est retourné sur The Twelve. Vous aviez oublié la série ? Ben il est temps de vous y remettre !

SI CE N'EST TOI...

Zack Whedon, le frère de Joss, qui lui a donné un coup de main sur la série **Dr. Horrible** a réussi à se faire engager par Dark Horse pour écrire une mini-série **Terminator** en 2010. On lui souhaite du plaisir... La licence n'a pas produit des étincelles tant créativement que commercialement ces derniers temps.

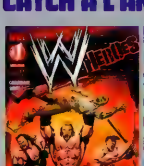
CHER COMIC-BOOK...

Non, on ne va pas écrire de lettre au "Père comics" mais vous parler d'une vente aux enchères organisée en novembre dernier à Arnold aux USA. Un numéro de X-Men #1 datant de 1963 y a été adjugé à 101 000 dollars ! C'est le numéro d'X-Men vendu le plus cher à ce jour.

SALMAN UN NOUVEAU HÉROS ?

L'écrivain britannique Salman Rushdie vient de faire son "comics out" en révélant qu'il se voyait bien écrire des comics, ou tout du moins un graphic novel (ça fait plus chic). Lors de cette révélation (au Late Show, une émission très populaire de la chaîne CBS), il a aussi ajouté qu'il avait toujours aimé les super-héros ! Il se trouve que l'éditeur américain de Rushdie, Del Rey a de grandes ambitions dans les comics. Y'a plus qu'à comme on dit !

CATCH À L'ANGLAISE



L'éditeur britannique Titan a signé un contrat avec la ligue de catch WWE pour réaliser un comic-book officiel. Pour accentuer le côté action (bourrin ?), ce sont deux Yankees, Keith Champagne (JSA) et Andy Smith (Cap America & Falcon) qui s'y collent. Il y aura 20 numéros au moins et ça commence en mars 2010 dans les pays anglo-saxons.

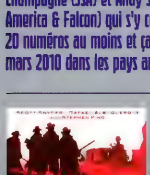
LES FILLES D'ABORD !

Pour 2010, Marvel donne priorité aux filles ! Il est vrai que les comics ont toujours fait plus souvent la part belle aux guerriers et autres, et ceci à la fois pour des raisons d'habitude et de lectorat. Mais tout cela est en train de changer. Si les comics mettant en scène des personnages féminins forts n'ont pas toujours été de grands succès, des séries comme Ms. Marvel ont contribué à changer la donne. D'où cette idée de donner plus de place aux femmes chez Marvel. Dans les pages des revues et été créatif avec de nouvelles venues qui ne manquerant pas de se faire remarquer. Pour ce faire, l'éditeur a annoncé un "event" comparable aux Guerres Secrètes (en terme d'échelle) mais réservé aux seules héroïnes, prévu en juin 2010. Alors, un monde sans femmes pour mieux les mettre en valeur ?

SERVICES COMPRIS

"Viral". Tout le monde n'a que ce mot à la bouche. Aussi Marvel use et abuse de cette technique pour lancer ses nouveaux projets. Les journalistes reçoivent une image sans explication et le petit jeu est de deviner (pas tout seuls... avec tout l'Internet aussi !). Mi-novembre, Marvel envoie l'image ci-dessus, signée Gerald Parel avec pour seule légende : "quel est le prochain projet de Jonathan Hickman?". Pour ceux qui l'ignorent, Hickman est le scénariste qui monte chez Marvel. Il écrit **Fantastic Four** et **Secret Warriors** et maintenant le SHIELD !

Oui, les supers-espions de Marvel sont de retour en avril prochain, sous les crayons de Dustin Weaver (**Emperor Vulcan**). L'histoire de Marvel sera revisitée à travers le SHIELD et s'étalera sur 7 000 ans d'histoire ! Un projet un peu fou qui sort sans un coup de génie soit un ballon de baudruche mais qui passera difficilement inaperçu.



KING VAMPIRISE LES COMICS

Stephen King est désormais partout dans les comics : après Marvel et Del Rey, voici venir un projet chez... Vertigo ! Le label "adulte" de DC Comics accueillera en effet l'auteur avec un projet original, collectif, autour des vampires. Intitulée **American Vampire**, l'anthologie contiendra deux histoires de 16 pages par numéro : l'une par Stephen King et l'autre par Scott Snyder (**Marvel Human Torch special**). Par contre, c'est l'artiste sud-américain Rafael Albuquerque qui illustrera les deux. La mini-série s'étalera sur 6 numéros à compter de mars 2010 aux USA.

Un des petits pouces de l'édition de comics, Desperado Publishing, dont le catalogue est pour la plupart inédit en France (Atheist, Fleming Carrol,Dibergèst...) vient d'entrer dans le giron d'un autre éditeur, celui-là en plein développement : IDW. Desperado sera comme un sous-label dès le début d'année. Il devrait publier des comics ou des artbooks signés Dave Dorman ou George Perez pour ne citer qu'eux...

DC OPPORTUNISTE À RAISON...

Alors que l'adaptation TV de la série **Human Target** est dans les "starting-blocks" (voir notre preview dans CB #60) et que la chaîne Fox y croit beaucoup, DC ressort le comic-book du format dès février aux USA. Le créateur du concept, Len Wein est de retour au scénario (avec Bruno Redondo aux dessins). Finie la parenthèse Vertigo de Peter Milligan, le destin de Christopher Chance est de nouveau labellisé DC Universe, histoire de montrer qu'on est "grand public". Une petite back-up est même écrite par Peter Johnson, producteur de la série TV (avec des dessins de Chris Sprouse).

MOORE FANZINE AGAIN

Alan Moore et les fanzines, c'est une vieille histoire d'amour. Un peu fâché avec les comics, le voilà qui redonne un peu de lustre à un phénomène très populaire dans les années 70-80 et aujourd'hui un peu dépassé par les mutations techno. Publié par l'indépendant Knockabout Publishing, **Dodgem Logic** est un petit fascicule créé par le scénariste de Watchmen et ses copains de Northampton (dont Kevin O'Neill et madame Moore elle-même, Melinda Gebbie). Le premier numéro, qui vient de sortir, est même emballé avec un CD de musique locale (une des marottes de Moore). Plus d'infos : http://dodgemlogic.com

DERNIÈRE ADAPTATION

Un des classiques de la littérature fantasy, **The Last Unicorn**, (de Peter Beagle) va être adapté sous forme de comics par IDW dès avril 2010. La mini-série fera 6 numéros et sera dessinée par la modestement connue Renae De Liz (**Rogue Angel, Sonic...**).

L'ACTU DES COMICS À L'ÉCRAN

JOCK RÉVÈLE DREDD !

Twitter est généralement une mine d'or pour qui veut des infos sans avoir l'air d'y toucher. C'est ainsi que Jock, le dessinateur qu'on vous présentait récemment dans nos pages a avoué, dans l'un de ses tweets, avoir participé à une réunion de préparation du film Judge Dredd (voir le concept art à droite, révélé par le site ilovebookmovie). Apparemment, cette nouvelle ne serait pas à prendre à la légère. 2010 AD sera celle de JUDGE DREDD !

FLASH FURIOUND EN PANNE

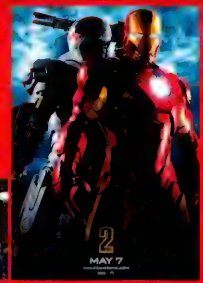
La série créée par David Goyer est dans la tourmente. Les auteurs ne sont pas fans de Marc Guggenheim, bien connu des lecteurs de comics, à qualité le nouveau showrunner. Conséquence, on voit le pilote se transformer en "nouveau départ". Chaque épisode...

JUSTICE POUR TOUS

C'est le 5 février prochain que la chaîne CW diffusera Absolute Justice, un téléfilm qui racontera les épisodes 12 et 13 de la 9e saison de Smallville. Cet épisode écrit par Geoff Johns nous marquera les débuts de la Justice Society. Si le meilleur que l'on puisse dire, c'est que les producteurs de la série ne prennent même plus de gants avec la continuité de DC Comics, plongent dedans et l'assument ! Au moins 4 membres de la JSA apparaîtront : Dr Fate, Starman, Hawkman et Sand, mais on nous promet aussi des versions à certains autres (Green Lantern ou Jay Garrick notamment). Les costumes semblent archi-fidèles aux comics et la chaîne compte beaucoup sur cet épisode événement, à la fois pour garantir une 10e saison à la série (on sait que Tom Welling a signé à vie ce fait) et éventuellement mettre en chantier un spin-off avec...

DEUX C'EST MIEUX QU'UNE !

C'est le 1er décembre que Marvel Studios a révélé la première affiche teaser d'Iron Man 2 (en attendant le teaser cinéma). Forcément, avec un second opus, la dualité est de mise. Iron Man et War Machine dos à dos... Ça promet. Quant à l'armure du héros lui-même, elle n'a subi que des modifications mineures... À noter que nous avons des surprises dans la film...



THE CROW REVIENDRA-T-IL RÔDER ?

Comme beaucoup de franchises malmenées, The Crow tente de revenir au premier plan une fois, c'est Stephen 'Blade' Norrington qui s'y colle avec un projet en long-métrage reprenant le concept. Il essaie actuellement de monter le film qui s'il se fait aura un budget...

COPY-BAT

VOUS ÊTES UN ÉDITEUR MALIN ET OPPORTUNISTE, VOUS AVEZ UN VIEUX PERSONNAGE OUBLIÉ SOUS LA MAIN ET VOUS NE SAVEZ PAS QUOI EN FAIRE ? VOUS ÊTES... HEROIC PUBLISHING, ET VOUS PUBLIEZ DÈS FÉVRIER 2010 UN CLONE DE BATWOMAN, MURCIÉLAGA: SHE-BAT. COMME QUOI, CERTAINS FONT FEU DE TOUT BOIS...

DEBOUT LES MORTS !

Profitant de la popularité de son crossover **Blackest Night** (incroyable! L'éditeur n'avait pas eu autant de titres classés dans le top ten des ventes américaines depuis... 1968 !) et d'un trou dans le planning, DC prépare la résurrection de plusieurs séries "mortes" en janvier, le temps de spéciaux permettant de prolonger quelques runs devenus "cultes". **Power of Shazam** (par Eric Wallace), **The Question** (par Greg Rucka et Denny O'Neil), **Suicide Squad** (par John Ostrander et Gail Simone), **Phantom Stranger** (par Peter Tomasi), **Catwoman** (par Fabian Nicieza), **Atom And Hawkman** (par Geoff Johns), **Weird Western Tales** (par Dan Didio) et enfin **Starman** (par James Robinson) permettront donc de rajouter à chaque fois un épisode à ces titres pour la plupart disparus depuis des décennies. DC n'exclut pas de ramener pour de bon un de ces titres si les ventes sont au rendez-vous.

EN BREF

ÇA TREKKE À FOND POUR IDW

L'éditeur de San Diego connaît un joli succès avec la licence Star Trek (bien aidé par le film de J.J. Abrams il est vrai). Curieusement, l'adaptation officielle du film en BD n'arrivera qu'en février 2010 aux États-Unis. Et pour lui donner un peu plus de plus-value, les scénaristes ont incorporé les scènes coupées et même jamais tournées.

LES PETITS ENFANTS DE L'ATOME

Ça fait un moment qu'on nous promet un retour du duo Allan Heinberg/Jim Cheung sur la série Young Avengers. Et bien, c'est "presque" pour demain. **Avengers: Children's Crusade** est une mini-série que le duo est en train de préparer pour le premier semestre 2010. On y reviendra sur la genèse Speed et Wiccan, les enfants de la Sorcière Rouge.

LES AMBITIONS D'ARCHAIA

Le petit éditeur a l'intention de faire parler de lui prochainement. D'abord en capitalisant sur son succès, **Mouse Guard**. Un nouveau titre **Legends of the Guard** écrit (et dessiné en partie) par David Petersen, viendra s'ajouter à la série existante. Par ailleurs, Archaia prépare **The Return of the Dapper Men** écrit par nul autre que le directeur marketing de Marvel, Jim McCann et illustré par Janet Lee.

JACK IS BACK !

Après plusieurs faux départs, Jack Staff, le personnage patriotique de Paul Grist reviendra chez Image en 2010 avec un nouveau numéro 1 sous le titre **The Weird World of Jack Staff**.

PAS DE FASCICULE POUR DC !

CHEZ DE EN 2010, ON VA PRENDRE QUELQUES PARIS ET, PAR EXEMPLE, MIXER SUR LES ROMANS GRAPHIQUES ORIGINAUX, SANS PASSER PAR LA CASE FASCICULE. L'ÉDITEUR A DÉJÀ TENTÉ PLUSIEURS FOIS L'EXPÉRIENCE AVEC DES FORTUNES DIVERSES (ON SE SOUVIENT PAR EXEMPLE DU JLA/JSA DE CARLOS PACHECO), MAIS LÀ, IL VOIT EN BEAUCOUP PLUS GRAND AVEC DES PROJETS D'ENVERGURE : UN "BATMAN ARKHAM ASYLUM" PAR SAM KIETH OU ENCORE UN "JONAH HEX : NO WAY BACK" PAR PALMIOTTI/GRAY ET TONY DEZUNIGA NOTAMMENT. DANS LA MÊME VEINE, L'ÉDITEUR PRÉPARE AUSSI UN GROS PROJET AVEC LE CHANTEUR NEIL YOUNG, POUR JUIN, DANS LA MÊME VEINE QUE LE COMIC-BOOK TATTOO DE TORI AMOS (IMAGE COMICS) QUI AVAIT FAIT SENSATION EN 2008.

MARVEL-LAND : INCERTITUDES À DUBAI

Déjà deux ans que la société Al Ahli Group basée dans l'Émirat de Dubaï a annoncé un partenariat avec Marvel pour faire sortir de terre un parc d'attraction là-bas. Entre-temps, Marvel a été racheté par Disney, lui-même un géant du parc d'attraction, et surtout, Dubaï s'est enfoncé dans une crise économique sans précédent. Le projet a donc du plomb dans l'aile. Mais le site Cinematical a réussi à se procurer les concept-arts et plans du projet. C'est donc, hélas, rien que pour nos yeux !

DEUXIÈME CHANCE

Les X-Men n'en finissent plus de ne pas finir. Aussi, Marvel continue d'essayer d'intéresser des lecteurs qui semblent avoir tout lu. Le salut pourrait-il venir de **X-Men: Second Coming**, un crossover à l'ancienne avec gros hommage appuyé aux années 90. Ça va commencer avec un numéro Alpha et se finir par un numéro Omega (comme avec le tout premier Ère d'Apocalypse). Et au centre, une vieille connaissance : Bastion ! Matt Fraction, Craig Kyle, Chris Yost, Zeb Wells and Mike Carey, se passent le torchon côté scenario avec une foultitude d'artistes. Ah oui, de quoi ça parle ? Probablement d'une rouquine...

DYNAMITE FAIT SAUTER LA BANQUE POUR DABEL

Dabel Brothers, un petit éditeur jadis associé à Image, Devil's Due et Marvel successivement, a finalement vendu son âme (et son catalogue) à Dynamite Entertainment. Des comics comme les Warriors, Mercy Thompson ou Wildcard. Les frères Dabel continueront de gérer les achats de droits mais tout le reste passera chez Dynamite. Il est vrai que les Dabel s'étaient fait pas mal d'ennemis ces dernières années en payant les créateurs de leur comics TRES en retard.

nouvelle adresse ! nouveau magasin ! nouvelle adresse ! nouveau magasin !

astro city
comicshop
since 1998

74, rue de l'hôpital militaire - 59000 Lille
comics v.o. / comics v.f. / toys / statues / produits dérivés

catalogue VPC gratuit sur simple demande

www.astrocity.fr

astro city
comicshop

tél. 03 20 55 10 10
Fax. 03 20 55 28 38
astrocity@astrocity.fr

du mardi au samedi
de 10h30 à 13h00
de 14h00 à 19h00

comics V.O./comics V.F./statues/toys/produits dérivés

FONDÉ EN 2009
POP CULTURE SHOP
comics & art

COMICS V.O/V.F

Marvel, D.C, Image, Dark Horse, Indépendants, Toys, Statues, T-shirts, Produits dérivés, Art Books, Music Books, Pop Culture Books, Vinyls, CD, DVD...

23 RUE KELLER, 75011 PARIS
01 43 55 34 68
popcultureshop75@gmail.com
myspace.com/popcultureshop

mardi au samedi
de 11h à 19h30
le lundi
de 14h à 19h30

23 rue Keller, 75011 Paris - Métros Bastille ou Voltaire

LE THÉRAPEUTE DE LA RÉDACTION COUCHE LES SUPER-HÉROS SUR LE DIVAN...

Docteur Psycho

LA GUERRE DES TANTES

TANTE MAY EST UNE CONSTANTE DES COMICS. UNE SORTE DE FIGURE MATERNELLE QUI, BIEN QU'ELLE N'APPARAISSE PRINCIPALEMENT QUE DANS LES AVENTURES D'UN SEUL PERSONNAGE (SPIDER-MAN), EST RECONNUE PAR LA PLUPART DES LECTEURS DE BD. ET PUIS IL EST VRAI QUE C'EST UNE BONNE CLIENTE POUR UNE RUBRIQUE COMME "LE DOCTEUR PSYCHO", ENTRE QUELQUES RADOTERIES ET UN BREF PASSAGE DANS L'ARMURE D'IRON MAN. SEULEMENT VOILÀ. TANTE MAY, SOUS SON ALLURE AIMABLE, N'EST QU'UNE FAUSSAIRE DE BAS ÉTAGE.

La tante iconique des comics ? Celle qui prend soin de son neveu avec une tendresse peut-être pas castratrice mais néanmoins étouffante ? Qui veille au grain et qui croit toujours deviner une maladie grave derrière le moindre souffle ? Ce serait Tante May ? Souvent la réponse est « oui » par défaut. On ne voit pas bien qui d'autre pourrait remplir cette fonction dans les comics. Et pourtant. Il suffit de gratter un peu pour s'apercevoir que le personnage (sous une forme, à peu de choses près, identique) est d'abord passé par plusieurs séries. Y compris, et surtout, chez la concurrence. En septembre 1951 (**Action Comics #160**), Clark Kent fait ainsi la connaissance de sa tante Minerva. Bien qu'on ne nous en ait jamais parlé auparavant, la voici qui débarque un jour à Metropolis. Après la mort des parents Kent (avant **Crisis,** les parents de Clark étaient morts avant que leur rejeton atteigne l'âge adulte) elle décide que les deux derniers survivants de la famille doivent vivre ensemble. L'ennui, c'est qu'elle couve le héros, qui n'arrive plus à partir

Désolé Clark, tu n'iras pas survoler la ville sans ta soupe de sirop...

patrouiller la nuit parce que la vieille tante est toujours à s'assurer qu'il s'est couché tôt. Ou qu'il a bien pris une cuillère de sirop. C'est clair, c'est Tante May en 1951. Sauf que Clark aura plus de présence d'esprit : alors qu'elle rend la vie impossible à Superman, il se débrouille pour qu'elle renoue avec un ancien amoureux et qu'elle se marie. Du coup, elle est obligée de déménager loin et on ne reparlera plus jamais de tata Minerva. Mais en 1955, le concept se déplace du côté de Gotham City. Dans **Batman #89** (1955), c'est la tante... Agatha Wayne qui se présente sur le perron du manoir familial. Portrait craché de tante Minerva et de la future tante May, Agatha aussi est adepte d'un régime à base de nourriture saine et sirop pour la toux et elle s'installe dans la demeure au grand dam de Bruce et de Dick. Comment continuer d'être Batman et Robin alors que la vieille femme vit sous leur toit et ne les quitte pas d'une semelle ? Ils seront même surpris un soir : Agatha les découvre habillés en super-héros. Et elle les dispute sévèrement, convaincue qu'ils s'apprêtent à partir à un bal costumé malgré la météo défavorable. Ouf ! Elle a tellement l'habitude de prendre Bruce pour un petit garçon qu'il ne lui viendra pas à l'idée qu'ils sont réellement Batman et Robin (d'ailleurs le même mécanisme sera réutilisé plusieurs fois dans des aventures de **Spider-Man** où les gens ont beau démasquer Peter, ils sont convaincus qu'il fait seulement semblant d'être le héros). Mais Agatha, comme Minerva, n'est qu'un « one-shot » et il faut bien reconnaître à la tante May de Marvel de s'être inscrite dans la durée depuis plus de quatre décennies. Mais ce n'est pas non plus comme si elle avait été la seule. En 1964, DC décide en effet de regoûter aux joies d'une tantine envahissant le Bat-Univers. Mais cette fois ce n'était

BUT I WARNED MY ALFRED'S NEPHEW I'D BE HERE TODAY, AUNT AGATHA!
ALFRED'S NEPHEW?
YES, I'M SURPRISED ALFRED NEVER MENTIONED HIS NEPHEW TO YOU!
"NEPHEW"?
ALFRED'S NEPHEW, MASTER DICK GRAYSON!
MR. DICK GRAYSON!
DON'T YOU MEAN MASTER DICK GRAYSON?
NO, I MEAN MR. DICK GRAYSON!
I'M SURE ALFRED WOULD HAVE MENTIONED IT IF HE HAD A NEPHEW!
I'M SURE ALFRED WOULD HAVE MENTIONED IT IF HE HAD A NEPHEW!
I'M SURE ALFRED WOULD HAVE MENTIONED IT IF HE HAD A NEPHEW!
I'M SURE ALFRED WOULD HAVE MENTIONED IT IF HE HAD A NEPHEW!

Beaucoup de tantes (et finalement peu d'oncles). Et finalement, Tante May passe du rang de tatie-modèle à celui de gâte-innocence...

plus la même. Tante Harriet était la tante maternelle de Dick Grayson, qui s'invite au manoir après la mort du domestique Alfred (pendant quelques années, ce bon Alfred fut en effet « mort » dans l'univers DC), le remplaçant au pied levé puisqu'il n'y avait plus personne pour faire la cuisine. À la différence de Minerva et Agatha, Harriet (qui se distingue des autres parce qu'elle a un peu plus de rondeurs) restera quelques années dans la série. Au demeurant, on croirait que Harriet est une pâle copie de Tante May... Sauf que le scénariste Bill Finger était déjà le responsable de l'écriture de **Batman #89** en 1955. Soit il avait décidé de refiler une seconde fois la même idée à son éditeur... Soit Finger s'était dit en voyant Tante May qu'il était temps de revendiquer son idée antérieure. Bref, quand Tante May donne un gâteau à son neveu, vous pensez que c'est un signe de bonté innée ? Eh bien non ! Elle ne fait que copier ce que les tantes de Superman ou Batman faisaient longtemps avant... Une telle hypocrisie ne serait-elle pas digne de Tatie Danielle ?

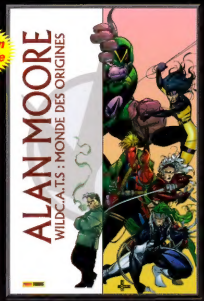
Xavier Fournier

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

APRÈS WATCHMEN ... QUOI D'AUTRE ?

Découvrez les autres chefs-d'œuvre du légendaire Alan Moore en éditions de luxe.

WildStorm Anthologie



WILDC.A.T.S : MONDE DES ORIGINES
Dessins de Travis Charest, Kevin Maguire, Dave Johnson et autres
208 pages - 24,00
Le 9 septembre en librairie

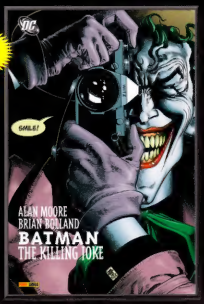
ABC Deluxe

LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES 1 & 2
Dessins de Kevin O'Neill
192 et 216 pages (T1 & 2) - 30,00
Le 9 septembre et le 7 octobre en librairie

Vertigo Deluxe

V POUR VENDETTA
Dessins de David Lloyd
296 pages - 30,00
Le 9 septembre en librairie

DC Icons



BATMAN - THE KILLING JOKE
Dessins de Brian Bolland
64 pages - 15,00
Depuis le 26 août en librairie

TM & © 2009 DC Comics

À L'AUBE D'UNE RÉVOLUTION

HEROES

SAISON 3

TOTALEMENT INÉDIT À LA TV

8 DVD - 5 BLU-RAY •
DVD BONUS : LES COULISSES DE LA SÉRIE •
PLUS DE 21H DE BONUS EXCLUSIFS •
MASTERING 5.1 ANGLAIS / FRANCAIS •

EN VOST UNIQUEMENT

EN DVD VIDEO ET Blu-ray Disc LE 8 DÉCEMBRE 2009

Sci Fi

www.lost

NRJ HIT MUSIC ONLY !

UNIVERSAL

www.universalpictures.fr

© 2009 / 2009 Universal Studios. Tous droits réservés.